TORMENTA

Volume III
HOLY avenger
A terceira edição encadernada de
HOLY AVENGER, com as Partes 17 a 24 da
maior aventura dos quadrinhos nacionais!
Procure nas bancas ou peça pelo fone (0xx11) 3849-2266
TRAMA

DRAGÕES

Esta nova edição da revista TORMENTA prossegue em sua missão de desvendar os muitos mistérios do mundo de Arton para os RPGistas do Brasil, os aventureiros incansáveis que tornaram este o mais popular mundo de campanha no país.

Primeiramente, vamos pedir que não se preocupem com a ausência da seção "Gorendill" nesta edição — a Cidade do Leitor voltará de forma normal. Temos certeza que os leitores compreenderão o fato devido à enormidade do material que oferecemos hoje. (Aproveitamos e pedimos desculpas também pela letrinha miúda, mas foi absolutamente necessário.)

Atendendo a pedidos, finalmente apresentamos os primeiros três Dragões-Reis de Arton com estatísticas de jogo para **D&D** e **3D&T**; regras atualizadas para os deuses e clérigos do Panteão em **D&D**; e a última parte de "Reinos dos Deuses", com explicações pormenorizadas sobre os Planos, viagem planar, vida e morte. Também nesta edição temos a estréia de uma nova saga em quadrinhos, produzida pela Escola Oficina, e apresentando aspectos de Arton nunca vistos antes.

Enquanto isso, embora os intervalos entre as edições de TORMENTA sejam maiores, estamos trabalhando também em uma segunda edição de SÓ AVENTURAS (com mais aventuras clássicas convertidas para **3D&T** e **D&D**) e no terceiro volume de O REINADO. A seguir, apenas alguns títulos que planejamos lançar:

• **Império de Jade:** o passado de Tamu-ra antes de sua destruição pela Tormenta, com tudo sobre sua geografia, cultura, artes marciais, heróis e criaturas.

• **Manual da Magia:** novas magias e itens mágicos de Arton.

• **Além do Reinado:** tudo sobre as Montanhas Sanguinárias, o Deserto da Perdição, a Grande Savana, Galrasia e outras regiões selvagens e perigosas.

• **A Libertação de Valkaria:** a maior e mais perigosa aventura de Arton! Finalmente revelado o desafio que, quando vencido, devolverá a liberdade à Deusa da Humanidade.

• **Holy Avenger • Guia de Campanha:** informações de jogo sobre todos os personagens, criaturas, itens mágicos e lugares vistos na revista em quadrinhos.

Ah, e antes que comecem a perguntar: NÃO, não temos a MENOR idéia de quando ficarão prontos quaisquer destes títulos — mas esperem por nenhum deles ainda este ano!

Os Editores (enrolados mais do que nunca)

Reis 2
Os dragões mais poderosos de Arton.

Pelos Deuses 8
Novas regras para os deuses e clérigos de Tormenta em D&D.

Reinos dos Deuses 22
Os Planos das últimas seis divindades do Panteão.

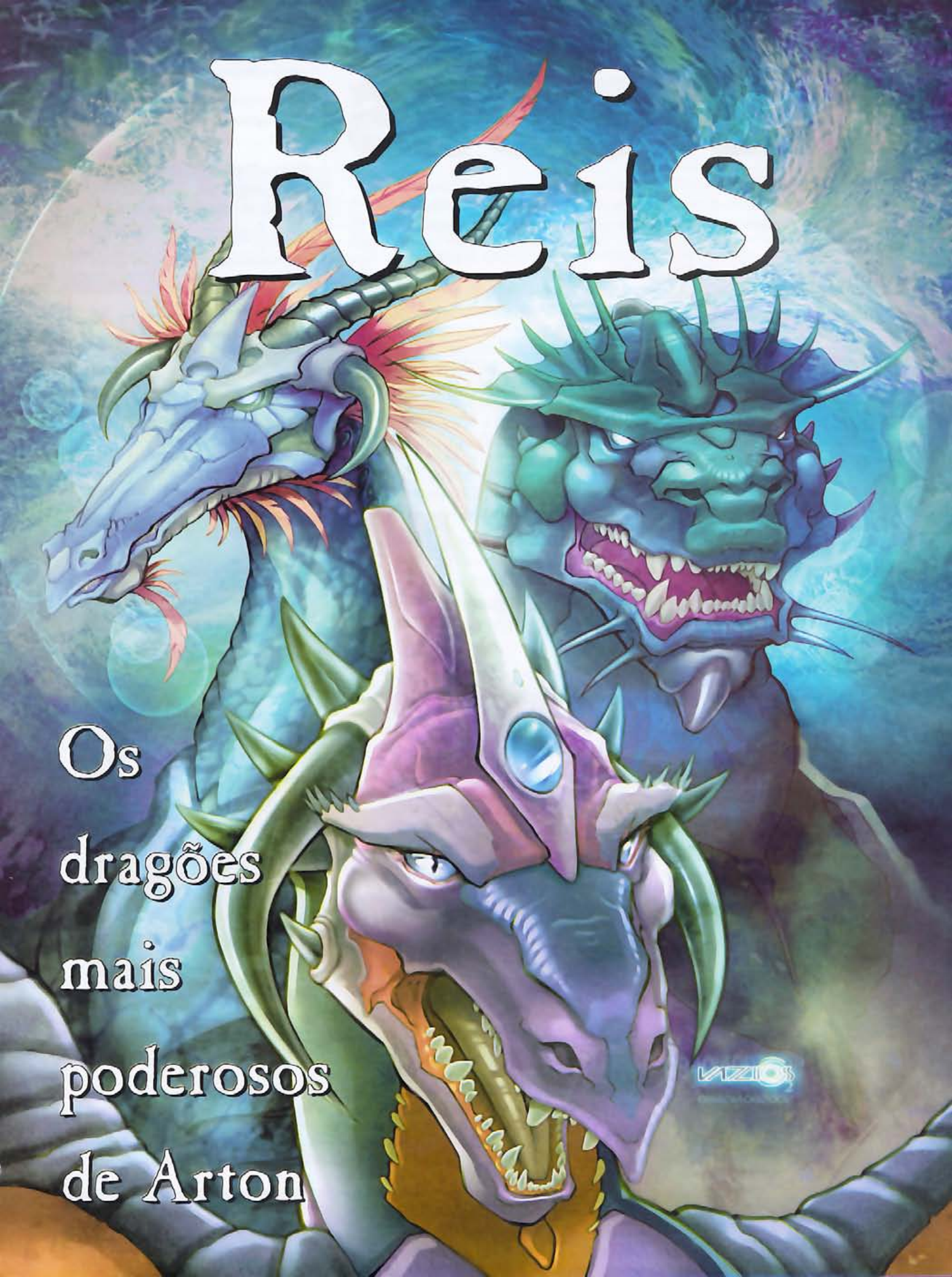
Arton Eterna 26
Uma nova história em quadrinhos no mundo de Arton.

O Necromante Responde 30
Vladislav Tpish soluciona as dúvidas dos leitores.

capa: André Vazzios

Diretor: Ruy Pereira • **Editor Executivo:** Marcelo Cassaro "Paladino" • **Produtor Gráfico:** Roberto Avelino • **Colaboradores desta edição:** Denise Akemi, André Vazzios, Joe Prado, Álvaro "Jamil" Freitas, Rogério "Katabrok" Saladino • **Diagramadores:** Dawis Roos, Márcia M. S. Braga • **Scanners:** Edilson Gedo, Wagner F. Nunes • **Contato:** Lourdes Mauricio • **Números Atrasados:** Viviane Assis, Luzia Begalli • **Administração, Redação e Publicidade:** Rua Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP • **Telefax:** (11) 3849-1159/3849-2266 • **Distribuição exclusiva para todo o Brasil:** Fernando Chinaglia S/A • **Impressão e Acabamento:** Parma • **Atenção:** DRAGÃO BRASIL e TORMENTA não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país.

TORMENTA é uma publicação da Trama Editorial Ltda, #10. D&D™ Wizards of the Coast. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda. Sistema Daemon™ Daemon Editora


Reis
Os dragões mais poderosos de Arton
VAZIO

Houve em **Arton uma época em que ainda não havia humanos, elfos ou outros povos humanóides, e os monstros reinavam. Criaturas enormes e violentas dominavam todas as partes do mundo, matando e destruindo para manter sua supremacia. Foi uma época de selvageria e destruição, quando o mais forte dominava e o mais fraco perecia. Foi a terrível Era de Megalokk.**

E em um mundo de monstros, reinavam os mais poderosos entre eles — os dragões. Eles eram a criação máxima do Deus dos Monstros, os seres mais inteligentes, sábios, fortes e longevos. Embora houvesse naquele tempo criaturas ainda maiores e mais fortes, nenhuma delas tinha o poder, sagacidade e astúcia combinadas de forma tão perigosa. Mesmo nos dias de hoje, não há espécie animal em Arton que consiga igualar os dragões.

Foi assim durante milhões e milhões de anos. No entanto, um dia os outros deuses do Panteão ficaram descontentes (ou invejosos, segundo dizem os clérigos de Megalokk). Pela força e selvageria, as criaturas de Megalokk tornavam impossível a sobrevivência de outras raças — assim como a vida humana nunca teria surgido na Terra não fosse a extinção dos dinossauros.

Assim, sob a liderança de Khalmyr, foi decretado o fim do domínio dos monstros. Eles ficariam restritos a áreas como as Montanhas Sanguinárias, a ilha de Galrasia e outros pontos remotos. Agora, em um mundo mais seguro, as raças humana e semi-humanas poderiam prosperar.

Alguns monstros, especialmente dragões, ainda estão vivos desde aquela época. Eles se ressentem pela perda de sua antiga supremacia, mas não ousam desafiar o Panteão. Os mais famosos remanescentes dessa época são os Dragões-Reis.

Dracuum Rex

Arton tem seis espécies principais de dragão, cada uma ligada a um dos Caminhos Elementais da magia: dragões vermelhos (Fogo), marinhos (Água), azuis (Ar), verdes (Terra), negros (Trevas) e brancos (Luz). Para cada uma existe um representante máximo, o mais poderoso membro vivo da espécie. São os Dragões-Reis.

Um Dragão-Rei é o maior, mais antigo e mais poderoso exemplar vivente de sua espécie. Sendo tão antigos, estes dragões muitas vezes têm poderes e habilidades únicas, que os outros dragões "simples" de seu tipo não possuem.

O título de "Dragão-Rei" não é um cargo eletivo. Não é recebido dos deuses ou conquistado por hereditariedade. Um dragão é considerado "rei" simplesmente por seu poder. Quando um deles morre (um evento muito raro, por razões óbvias), outro toma seu lugar. Assim aconteceu com Heart, o antigo Rei dos Dragões Verdes, recentemente morto pelo Paladino de Arton — e agora substituído por Zadbblein, sua irmã de ninhada.

Até onde se sabe, não há Dragões-Reis ligados a outras espécies de dragão — como os dragões de Tamu-ra, os dragonetes, o dragão do deserto e outros. Os dragões metálicos de Arton são na verdade subespécies dos dragões verdes.

Sckhar, Beluhga, Benthos e Hydora sempre foram Dragões-Reis, desde que esse título foi criado. O Dragão Rei da Terra, Heart, foi morto pelo Paladino recentemente. Zadbblein, a irmã gêmea de Heart, nascida do mesmo ovo, assumiu o posto.

Todos os Dragões-Reis têm poder mais que suficiente para se tornarem divindades menores — ou seja, ter a capacidade de oferecer poder divino a clérigos e paladinos. Entre os seis, apenas três decidiram aceitar a adoração dos humanos (e outras raças) para formar ordens de clérigos: Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos; Benthos, Rei dos Dragões Marinhos; e Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos.

Forma e Tamanho

Os Dragões-Reis são, antes de tudo, os exemplares mais fantásticos de suas espécies. Seus corpos atingem proporções gigantescas, sendo muitíssimo maiores que os dragões normais. Nenhum deles mede menos de 500m de comprimento (incluindo a cauda). Nesta forma, o dragão emana uma aura de medo tão intensa que pode matar populações inteiras apenas por pavor.

No entanto, um tamanho tão imenso gera certos inconvenientes — como a dificuldade em encontrar covis, a interação com outras criaturas, ou mesmo a manutenção de seu tesouro. Uma vez que são capazes de controlar o próprio tamanho, eles podem reduzir sua forma de dragão para algo mais ou menos próximo a 20m de comprimento (em **D&D**, ainda são considerados de tamanho Colossal). Assim, embora sejam criaturas vaidosas e arrogantes, os Dragões-Reis raramente assumem seu tamanho verdadeiro (na verdade, alguns deles mal se lembram de quando foi a última vez que fizeram isso). Em termos de jogo, mesmo quando usa uma forma reduzida, um Dragão-Rei ainda conserva os mesmos atributos (bônus de ataque, dano, Pontos de Vida...) de sua forma real. Muda apenas sua aura de medo, agora menos mortal.

Como todos os dragões adultos, eles também podem assumir uma forma humanóide quando acham necessário — em geral uma forma élfica. Embora essa forma seja sempre a mesma, eles também podem usar magia para adotar outros disfarces.

A aura de medo dos dragões não funciona quando estão em sua forma humanóide. O mesmo vale para seu sopro. No entanto, todos os outros poderes e atributos funcionam de forma normal (sua força física, por exemplo, não é reduzida; eles também podem voar na forma humanóide sem usar as asas). Magias naturais, resistências, imunidades e outras habilidades também continuam ativas ou funcionais, seja na forma de dragão, seja na forma humanóide.

BELUHGA Rainha dos Dragões Brancos

Entre os seis Dragões-Reis, Beluhga é aquela que tem menos poder. No entanto, ela é também aquela cujo coração carrega mais bondade e compaixão, pois está ligada ao Caminho Elemental da Luz.

Beluhga foi a única entre seus iguais que aceitou de bom grado a decisão do Panteão de afastar os monstros do domínio de Arton. Segura de si, ela entende que não há necessidade alguma de provar sua supremacia a ninguém — sua força e nobreza falam por si mesmas. Na verdade, com o passar do tempo ela acabou por desenvolver um sentimento bastante incomum entre os dragões; a preocupação com o bem-estar de criaturas inferiores.

Aprisionada por Khalmyr na região hoje conhecida como as Montanhas Uivantes, Beluhga testemunhou a vida se transformar à medida que sua presença congelava a paisagem em volta. Apesar da frieza em seu coração, ela aprendeu a amar os povos que suportavam o rigor do frio e prestavam homenagem à sua deusa, sua rainha. Os demais Dragões-Reis (exceto Sckhar) consideram isso um sinal de fraqueza ou doença,

certamente causada pelo contato prolongado com as "raças inferiores".

Beluhga não adota sua forma verdadeira há séculos, em parte por causa de seu aprisionamento, em parte pela afeição que acabou por desenvolver por seus súditos. Sua forma humana (na verdade, meio-élfica) exibe grande beleza, ainda que fria e de olhar distante. Beluhga tem pele muito pálida, olhos e cabelos em tons de roxo e azul, e veste trajes finos adornados com cristais de gelo.

Beluhga é uma mulher alta, esbelta e de presença impecável. Dizem que um simples olhar seu pode levar o mais duro dos corações à submissão. No entanto, apesar de sua bondade incomum, Beluhga ainda é a Rainha dos Dragões Brancos: ela exige ser tratada com o devido respeito e reverência, e pode ser uma visão assustadora quando a situação assim o pede.

Em sua forma de dragão, Beluhga é esguia e serpentina, com grandes asas e cauda enorme. A disposição de seus chifres lembra um pouco os diademas cristalinos de sua forma humana. Mesmo com todos os elementos bestiais da forma draconiana, Beluhga é elegante o suficiente para que um observador perceba tratar-se de uma belíssima fêmea da espécie.

Beluhga foi raptada pelo Paladino de Arton em tempos recentes. No entanto, dias depois de um incidente com Sckhar no reino de Sckharshantallas, ela retornou à sua caverna nas Uivantes — ou, pelo menos, alguém muito parecida! Se é a verdadeira Beluhga ou uma substituta, não se sabe.

3D&T

Beluhga: F11, H11, R12, A12, PdF13 (frio/gelo), 72 PVs.

Vantagens: Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo, Arena (áreas geladas), Focus 12 em Luz e 10 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em luz, frio ou gelo, naturais ou mágicos.

Desvantagem: Devoção (ao povo das Uivantes).

Focus: Luz 12, todos os outros 10.

Especial: quando Beluhga assume seu tamanho real, qualquer criatura que a veja deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência-3 ou morrerá instantaneamente de medo. Criaturas bem-sucedidas não precisam fazer novos testes. Criaturas que por algum motivo sejam imunes ao medo não são afetadas.

D&D

Beluhga, Dragão Colossal (Frio), Tendência Neutra e Boa, ND 26; Dados de Vida 40d12+320 (800 PVs); Iniciativa +6; Deslocamento 18 m, Voando 75 m, Nadando 18m, Escavando 9 m; CA 42 (-8 tamanho, +38 natural, +2 Destreza).

Ataques: Mordida +49 (4d8+13), 2 garras +45 (4d6+6), 2 asas +44 (2d8+6), cauda +44 (4d6+19); corpo a corpo (toque) +49; à distância (toque a distância) +33.

Ataques Especiais: sopro, magias, habilidades semelhantes a magia.

Qualidades Especiais: Subtipo Frio, Andar no Gelo, Névoa Congelante, Habilidades Semelhantes a Magia, Magias, Redução de Dano 25/+4, RM 29.

Resistências: For +32, Ref +24, Vont +28.

Habilidades: For 37 (+13), Des 14 (+2), Con 27 (+8), Int 18 (+4), Sab 19 (+4), Car 24 (+7).

Perícias: Concentração +48, Conhecimento (História) +44, Conhecimento (Religião) +44, Diplomacia +47, Identificar Magias +44, Intimidar +27, Observar +46, Ouvir +46, Procurar +44, Sentir Motivação 29.

Talentos: Ataque Poderoso, Especialização, Foco em Arma (garra), Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Magia sem Gestos, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Beluhga pode soprar um cone de frio de 21m de comprimento a cada 1d4 rodadas, que causa 13d6 pontos de dano por frio (cada 1 no dado é considerado um 2). Permite um teste de Reflexos (CD 39) para meio dano. Beluhga é imune a seu próprio sopro e ao sopro de qualquer outro dragão branco ou criatura que também tenha sopro baseado em frio.

Subtipo Frio (Ext): Beluhga é imune a frio e a qualquer dano com base em frio ou gelo, mas recebe dano dobrado por ataques com base em fogo (com direito a um teste de resistência para dano normal).

Caminhar no Gelo (Ext): esta habilidade está sempre ativa e é idêntica à magia *Patas de Aranha*, mas só funciona em superfícies congeladas ou com alguma camada de gelo.

Névoa Congelante (SM): Beluhga pode usar esta habilidade quatro vezes ao dia. É semelhante à magia *Névoa Sólida* mas também cria uma camada de gelo escorregadia em qualquer superfície que a névoa toque, o que causa o mesmo efeito da magia *Área Escorregadia*. Beluhga é imune a esse efeito graças à sua habilidade de caminhar no gelo.

Habilidade Semelhantes a Magia (SM): 6/dia – *Lufada de Vento, Névoa, Muralha de Gelo*; 2/dia – *Controlar o Clima;* Resistência CD 17 + nível da magia; preparadas como por um feiticeiro de 13º nível.

Presença Aterradora (Su): sempre que Beluhga ataca, faz uma investida ou voa, criaturas que estejam a 117m dela devem fazer um teste de Vontade (CD 36) ou são afetadas. Criaturas afetadas ficam em pânico (se tiverem 4 DVs ou menos) ou abaladas (aquelas com mais de 4DVs) por 4d6 rodadas. Aqueles que passam em seu teste

de vontade não são afetados pela Presença Aterradora por 24 horas.

Essa habilidade é para a forma "reduzida" de Beluhga. Em seu tamanho real (cerca de 550m de comprimento) o teste é o mesmo, mas criaturas com menos 4 DVs morrem de medo em caso de falha (caso passem, ainda estão em pânico) e aqueles com mais de 4DVs ficam em pânico automaticamente, fazendo um teste de Vontade (com a mesma dificuldade) para ficarem nesse estado por 24 horas ou apenas 2d6 horas.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: Magias por dia: 6/8/8/8/8/7/7/5; CD base = 17 + nível da magia: Nível 0 (truques): *Brilho, Consertar, Detectar Magia, Globos de Luz, Luz, Mãos Mágicas, Raio de Gelo, Romper Morto-Vivo, Som Fantasma;* 1º nível: *Imagem Silenciosa, Leque Cromático, Mísseis Mágicos, Raio de Enfraquecimento, Reduzir;* 2º nível: *Mão Espectral, Névoa, Proteção contra Flechas, Reflexos, Vento Sussurrante;* 3º nível: *Dissipar Magia, Imobilizar Pessoas, Muralha de Vento, Nevasca;* 4º nível: *Confusão, Muralha de Gelo, Pequeno Globo de Invulnerabilidade, Tempestade Glacial;* 5º nível: *Cone Glacial, Criar Passagem, Compor, Imobilizar Monstros;* 6º nível: *Controlar o Clima, Esfera Gélida de Otiluke, Visão da Verdade;* 7º nível: *Rever ter Magias, Simulacro.*

BENTHOS
Rei dos Dragões Marinhos

Muito pouco se sabe a respeito de Benthos. Raras são suas visitas ao "mundo seco", e ainda mais raras suas intervenções — mas estas, quando ocorrem, são inesquecíveis. Basta perguntar a qualquer nativo dos reinos de Bielefeld ou Khubar...

Pouco interessado nos assuntos das criaturas terrestes, Benthos tem suas atenções voltadas para seu reino submerso — muito maior que qualquer das nações de Arton. Ali ele supervisiona e comanda milhões de súditos, entre elfos-do-mar, sereias e outras criaturas inteligentes que vivem em comunidades sob os mares.

Particularmente, Benthos considera as terras emersas desconfortáveis (ainda que não sofra qualquer dano ou penalidade por agir fora d'água). Suas visitas são limitadas a resolver assuntos de extrema importância, e mesmo assim são breves.

Em sua forma humanóide, Benthos se parece com um elfo-do-mar muito velho — mas no auge de sua constituição física, com músculos definidos e nenhuma cicatriz ou marca semelhante. Tem pele esverdeada, cabelos brancos (cor de madrepérola) e grandes barbatanas nas laterais da cabeça. Veste roupas exóticas feitas de conchas, algas, peles e outros produtos marinhos. Como prova de sua força, também gosta de portar grandes armas exóticas (por vezes feitas com partes de animais marinhos gigantescos) que seriam impossíveis para uma pessoa de seu tamanho carregar.

Em sua forma de dragão, Benthos tem um corpo enorme e massivo, um pouco mais alto no sentido vertical (como um peixe), com escamas pequenas, arredondadas e lustrosas, em tons que misturam azul-claro e verde-turquesa. Enormes barbatanas emergem das laterais de sua cabeça e corpo. A cauda termina repartida em duas, e com uma membrana ligando as pontas. Suas asas são diferentes daquelas possuídas por outros dragões: têm forma de leque, como barbatanas gigantescas.

3D&T

Benthos: F13, H14, R14, A14, PdF12 (água), 84 PVs.

Vantagens: Anfíbio, Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo, Arena (oceanos), Invulnerabilidade a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.

Focus: Água 16, todos os outros 14.

Especial: quando Benthos assume seu tamanho real, qualquer criatura que o veja deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência-5 ou morrerá instantaneamente de medo. Criaturas bem-sucedidas não precisam fazer novos testes. Criaturas que por algum motivo sejam imunes ao medo não são afetadas.

D&D

Benthos, Dragão Colossal (Aquático), Tendência Leal e Neutra, ND 29; Dados de Vida 44d12+352 (880 PVs); Iniciativa +6; Deslocamento 12m, Voando 60m, Nadando 30m; CA 47 (-8 tamanho, +45 natural).

Ataques: Mordida +53 (4d8+16), 2 garras +52 (4d6+8), 2 asas +52 (2d8+8), cauda +52 (4d6+24); corpo a corpo (toque) +52; à distância (toque a distância) +38.

Ataques Especiais: sopro, magias, habilidades semelhantes a magia.

Qualidades Especiais: Redução de Dano 25/+4, RM 34, habilidades seme-

lhantes a magia.

Resistências: For +36, Ref +30, Vont +37.

Habilidades: For 43 (+16), Des 14 (+2), Con 27 (+8), Int 21 (+5), Sab 24 (+7), Car 21 (+5).

Perícias: Avaliação +16, Concentração +52, Conhecimento (História) +49, Conhecimento (Natureza, mares e oceanos) +49, Diplomacia +27, Identificar Magias +49, Intimidar +27, Observar +51, Obter Informações +27, Ouvir +51, Procurar +49, Senso de Direção +29, Sentir Motivação +29.

Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Especialização, Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Magia sem Gestos, Prontidão, Reflexos de Combate, Separar, Trespassar, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Benthos pode, a cada 1d4 rodadas, lançar um jato de água escaldante (um cone de 25 m de comprimento) que causa 28d6 pontos de dano por contusão e calor (cada 1 no dado é considerado um 2). Permite um teste de Reflexos (CD 40) para meio dano. Benthos, além de ser imune a seu próprio sopro, é imune ao sopro de outros dragões marinhos e outras criaturas que também possuam ataque de sopro semelhante.

Habilidades Semelhantes a magia (SM): 4/dia – *Criar Água, Abençoar Água*; 2/dia – *Caminhar na Água, Respirar na Água*; 1/dia – *Controlar Água, Invocar Criaturas VI* (apenas o elemental da água), Resistência CD 15 + nível da magia; preparadas como por um feiticeiros de 14º nível.

Presença Aterradora (Su): sempre que Benthos ataca, faz uma investida ou voa, criaturas que estejam a 126 metros devem fazer um teste de Vontade (CD 40) ou são afetadas. Criaturas afetadas ficam em pânico (se tiverem 4 DVs ou menos) ou abaladas (aquelas com mais de 4DVs) por 4d6 rodadas. Aqueles que passem em seu teste de Vontade não são afetados pela Presença Aterradora por 24 horas.

Essa habilidade é para a forma "reduzida" de Benthos. Em sua forma real (cerca de 700m de comprimento) o teste é o mesmo, mas criaturas com menos 4 DVs morrem de medo em caso de falha (caso passem, ainda estão em pânico) e aqueles com mais de 4DVs ficam em pânico automaticamente, fazendo um teste de Vontade (com CD 40) para ficarem nesse estado por 24 horas ou apenas 2d6 horas.

Magias: Magias por dia: 6/8/7/7/7/7/6/6/6/6. Ao contrário de outros dragões que fazem magia naturalmente, como feiticeiros, Benthos pode selecionar qualquer magia da lista de clérigos, e ainda pode selecionar as magias dos domínios Água e Animais (este último só para criaturas marinhas). Ele não prepara as magias como clérigos e nem pode converter magias preparadas para magias de cura. Ele também não possui nenhuma habilidade de Expulsão ou Fascinação de mortos vivos. Apenas pode escolher suas magias de uma lista diferente e não é restrito a uma quantidade de magias específicas.

HYDORA
Rei dos Dragões Azuis

De acordo com uma lenda, Hydora (pronuncia-se "RAI-do-ra") teria sido o criador dos elfos-do-céu, o fruto de sua união com uma antiga princesa élfica de Lenórienn, por quem teria se apaixonado. Uma versão mais cruel da lenda diz que o dragão tomou a princesa pela força, em troca de "generosamente" NÃO destruir a cidade élfica. Dessa união teria nascido a quase lendária raça dos elfos alados.

A verdade é que Hydora realmente se apaixonou pela donzela elfa e, embora esta esteja desaparecida há séculos, ela parece ser a única criatura em Arton capaz colocar algum sentido na cabeça do mais insano entre os Dragões-Reis!

Hydora é uma das criaturas com humor e opiniões mais inconstantes e mutáveis que se conhece na história de Arton. Muitas vezes ele negou coisas que havia proferido, quebrou promessas, não reconheceu aliados e apoiou inimigos deles. Uma promessa feita por Hydora é tão sólida quanto uma bolha de sabão.

Em questões de poder, ele se equipara a Benthos e ambos são superados apenas por Sckhar, o que explica em parte como uma criatura tão complicada — ou insana — conseguiu sobreviver por tanto tempo.

Como todos os dragões azuis, Hydora tem os céus como morada. Ele vive voando a maior parte do tempo, sem parar para descansar, comer ou dormir. Nas raríssimas vezes em que toca o chão, o faz apenas em picos montanhosos e outras regiões de grande altitude (há rumores de que ele esteve em Vectora algumas vezes). Uma estranha curiosidade é que o Dragão-Rei tem certa predileção por tempestades elétricas: gosta de voar através das nuvens carregadas como quem aprecia a brisa da manhã. Em Arton costuma-se dizer que, quando cai uma tempestade, Hydora está por perto.

Sua forma humanóide lembra um elfo-do-céu com belíssimas asas, que mudam de aparência quando ele deseja: às vezes de couro, às vezes com penas, e às vezes ambas — uma asa de couro, outra de penas. Ele tem pele clara, longos e esvoaçantes cabelos azuis, e usa roupas leves que se agitam ao vento, como capas, mantos, lenços...

Seus olhos são azuis-claros (mas desiguais, cada olho com um tom de azul diferente) e quase sempre arregalados. Transmitem, juntamente com o cabelo inquieto, uma permanente expressão de insanidade.

Sua forma dracônica é, provavelmente, a mais estranha dentre os Dragões-Reis. Seu corpo é longo e fino, com membros dianteiros e traseiros muito afastados. Possui dois pares de asas imensas, mesmo para um dragão de seu tamanho, que combinam aspectos de asas de morcegos e pássaros.

Grandes tufos de penas e plumas se distribuem pelo corpo e uma enorme coroa de penas circunda a cabeça, criando um tipo de juba. Seu focinho é muito fino e comprido, e seus olhos são grandes. Seus dedos e garras também são muito mais compridos do que deveriam.

É muito raro que Hydora use sua forma de dragão para interagir com seres "terrestres"; ele prefere a forma de elfo alado. Evita pisar no chão sempre que possível, pairando a alguns palmos de altura...

3D&T

Hydora: F13, H13, R13, A14, PdF12 (elétrico), 78 PVs.

Vantagens: Aceleração, Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo, Arena (céus), Focus 12 em Luz e 10 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

Desvantagem: Insano.

Focus: Ar 15, todos os outros 13.

Especial: quando Hydora assume seu tamanho real, qualquer criatura que o veja deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência-5 ou morrerá instantaneamente de medo. Criaturas bem-sucedidas não precisam fazer novos testes. Criaturas que por algum motivo sejam imunes ao medo não são afetadas.

D&D

Hydora, Dragão Colossal (Ar), Tendência Caótica e Neutra, ND 29; Dados de Vida

44d12+264 (792 PVs); Iniciativa +11; Deslocamento 12m, Voando 90m, CA 46 (-8 tamanho, +44 natural).

Ataques: Mordida +58 (4d8+15), 2 garras +54 (4d6+7), 2 asas +53 (2d8+7), cauda +53 (4d6+22); corpo a corpo (toque) +58; à distância (toque a distância) +50

Ataques Especiais: sopro, magias, habilidades semelhantes a magia.

Qualidades Especiais: Redução de Dano 25/+4, RM 34, habilidades semelhantes a magia.

Resistências: For +29, Ref +32, Vont +28.

Habilidades: For 40 (+15), Des 24 (+7), Con 23 (+6), Int 21 (+5), Sab 21 (+5), Car 22 (+6).

Perícias: Acrobacia +29, Arte da Fuga +51, Blefar +28, Concentração +50, Conhecimento (História) +49, Diplomacia +26, Equilíbrio +29, Identificar Magias +49, Observar +49, Ouvir +49, Procurar +49, Saltar +37.

Talentos: Investida Aérea, Pairar, Inversão, Arrebatar, Acelerar Magia, Deslocamento, Esquiva, Foco em Arma (garra) , Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos Rápidos.

Sopro (Sob): a cada 1d4 rodadas Hydora pode lançar um relâmpago de 42m de comprimento, que causa 28d8 pontos de dano por eletricidade (cada 1 no dado é considerado um 2). Permite um teste de Reflexos (CD 39) para meio dano. Hydora é imune a seu próprio sopro e ao sopro de outros dragões azuis e de outras criaturas que também possuam ataque de sopro com base em eletricidade.

Habilidade Semelhantes a Magia (SM): 4/dia – *Criar* (ou Destruir) *Água*; 4/dia – *Ventriloquismo, Velocidade*; 1/dia – *Véu, Miragem Arcana, Terreno Ilusório;* Resistência CD 16 + nível da magia; preparadas como por um feiticeiro de 14º nível.

Presença Aterradora (Su): sempre vez que Hydora ataca, faz uma investida ou voa, criaturas que estejam a 126m devem fazer um teste de Vontade (CD 39) ou são afetadas. Criaturas afetadas ficam em pânico (se tiverem 4 DVs ou menos) ou abaladas (aquelas com mais de 4DVs) por 4d6 rodadas. Aqueles que passem em seu teste de Vontade não são afetados pela Presença Aterradora por 24 horas.

Essa habilidade é para a forma "reduzida" de Hydora. Em sua forma real (cerca de 700m de comprimento) o teste é o mesmo, mas criaturas com menos 4 DVs morrem de

medo em caso de falha (caso passem, ainda estão em pânico) e aqueles com mais de 4DVs ficam em pânico automaticamente, fazendo um teste de Vontade (com CD 44) para ficarem nesse estado por 24 horas ou apenas 2d6 horas.

Imunidade a Eletricidade: Hydora é imune a dano causado por toda forma de eletricidade e a ataques baseados em ar (vento e som, por exemplo).

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (Magias por dia: 6/8/8/7/7/7/7/6/6/4; CD base = 16 + nível da magia): Nível 0 (truques): *Abrir/Fechar, Brilho, Detectar Magias, Ler Magias, Mãos Mágicas, Pasmar, Raio de Gelo, Resistência, Som Fantasma;* 1º nível: *Escudo Arcano, Mensagem, Névoa Obscurente, Queda Suave, Raio do Enfraquecimento;* 2º nível: *Agilidade Felina, Levitação, Névoa, Proteção contra Flechas, Vento Sussurante;* 3º nível: *Lufada de Vento, Muralha de Vento, Relâmpago;* 4º nível: *Confusão, Metamorfosear Outro, Névoa Sólida, Olho Arcano;* 5º nível: *Muralha de Energia, Telecinésia, Teletransporte, Visão Falsa;* 6º nível: *Controlar o Clima, Corrente de Relâmpagos, Despistar;* 7º nível: *Banimento, Cubo de Força, Insanidade;* 8º nível: *Discernir Localização, Forma Etérea, Limpar a Mente;* 9º nível: *Portal, Refúgio.*

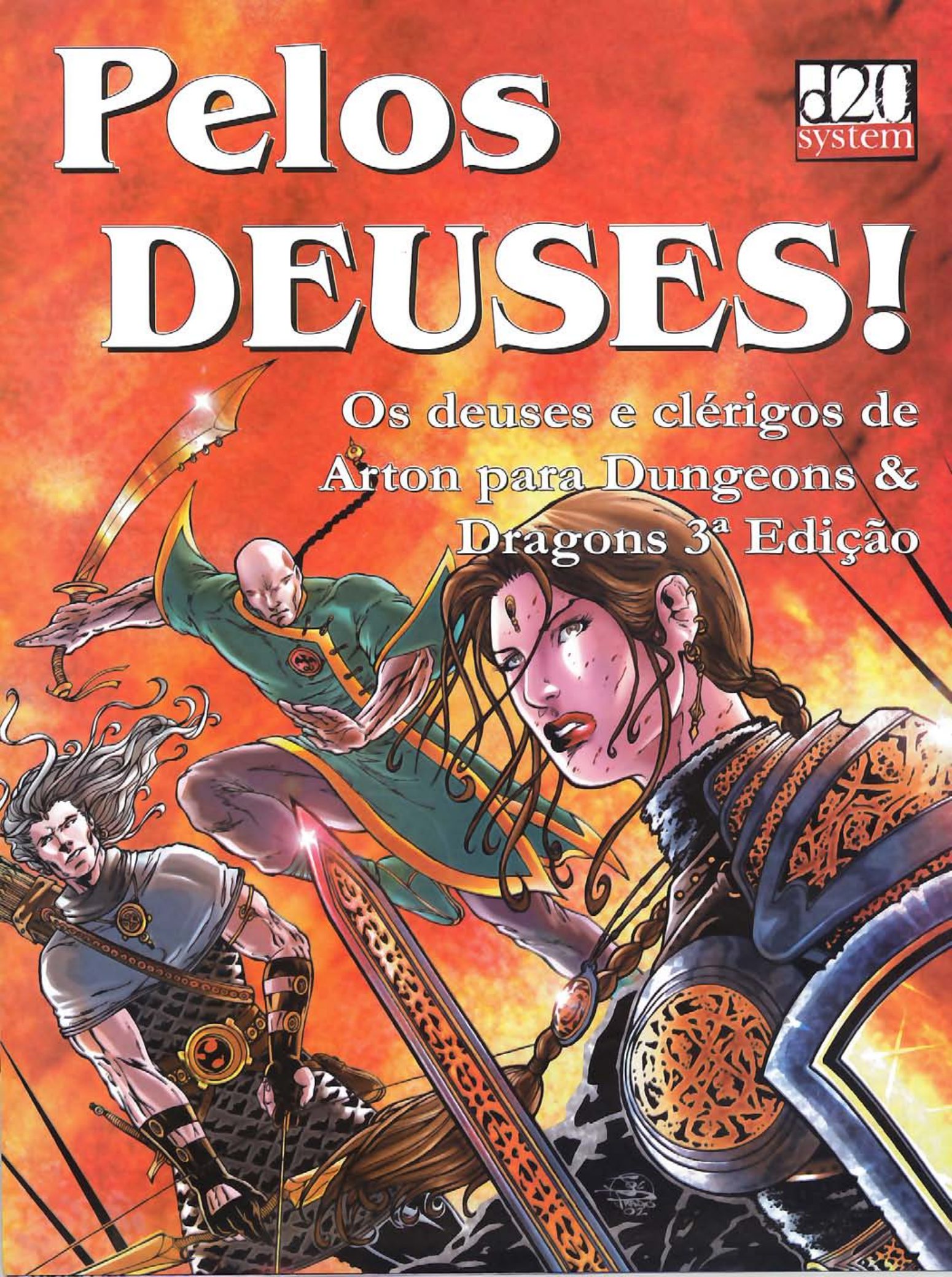
Na próxima edição de TORMENTA, as fichas dos outros três Dragões-Reis: Zadbblein, Mzzileyn e Sckhar.

ROGÉRIO "KATABROK" SALADINO

Pelos DEUSES!

d20 system

Os deuses e clérigos de Arton para Dungeons & Dragons 3ª Edição



Regras para o uso dos clérigos de Arton foram publicadas pela primeira vez no suplemento PANTEÃO, que acompanhou a revista DRAGÃO BRASIL #54. Eram regras voltadas para os jogos AD&D, GURPS e 3D&T. Anos mais tarde, os clérigos e paladinos de Arton receberam novas versões em 3D&T (que constam no MANUAL DO AVENTUREIRO) e Sistema Daemon (em TORMENTA 3E).

Agora, atendendo a pedidos, apresentamos os servos dos deuses de Arton para o jogo Dungeons & Dragons 3ª Edição. Estas regras buscam reproduzir as habilidades originais de forma mais fiel possível — mas note que, em alguns casos, os resultados não serão idênticos.

Descrição dos Deuses

Este é o formato da descrição dos deuses:

Nome: o nome pelo qual a divindade é mais conhecida (a maioria tem outros nomes)

Tendência: a tendência da divindade. Ao contrário do que normalmente acontece em **D&D**, clérigos (e outros servos dos deuses) de Arton podem ter tendências opostas às suas divindades, desde não seja diferente da Tendência dos Devotos (a seguir), e desde que o servo siga suas Obrigações e Restrições.

Tendência dos Devotos: a tendência dos adoradores típicos da divindade.

Crenças dos Devotos: aquilo em que acreditam os devotos do deus.

Servos: as classes de personagem que podem receber benefícios (Poderes Concedidos) por servir a este deus. Na maioria dos casos serão clérigos, paladinos e druidas. Xamãs são exatamente iguais a clérigos. Algumas divindades, como Tauron, também oferecem Poderes Concedidos a guerreiros, monges e outras classes combativas. Cada personagem só pode escolher servir a uma única divindade.

Domínios: os domínios aos quais um servo daquele deus tem acesso. Clérigos podem escolher dois domínios, de forma normal.

Poderes Concedidos: os talentos aos quais o servo tem acesso, escolhidos na lista Talentos do Panteão (mais adiante). Estes talentos substituem os Poderes Concedidos recebidos por domínios; clérigos de Arton NÃO recebem Poderes Concedidos por domínios (mas ainda recebem magias de domínio, de forma normal).

Obrigações e Restrições: limitações ou normas que o servo deve seguir, impostas por sua divindade. Se violar estas normas, ele perde todos os benefícios de seus Poderes Concedidos durante algum tempo (dias, meses, ou até que realize alguma missão para recuperá-los). Ele ainda pode, entretanto, lançar magias divinas e usar quaisquer outras habilidades de classe.

Áreas de Influência: aspectos de interesse e autoridade para aquele deus.

Símbolo Sagrado: um símbolo que deve ser ostentado abertamente por servos daquele deus, seja na placa peitoral da armadura, em uma flâmula, escudo, medalhão ou de outra forma. Alguns deuses de natureza furtiva, como Hyninn e Sszzaas, permitem a seus servos trazer o símbolo escondido — mas ele deve sempre ser transportado consigo.

Arma Preferida: arma que serve como símbolo para a divindade. Esta é a arma que surge quando o servo usa a magia Arma Espiritual (ou qualquer semelhante). Nomes que apareçam entre parênteses são o nome da arma pessoal usada pela divindade.

Cores Significativas: as cores normalmente usadas por servos do deus em suas vestimentas, ou na decoração em rituais e festas religiosas.

Lema: uma frase regularmente citada por devotos da divindade.

Allihanna

Deusa da Natureza

Tendência: Neutra e Boa.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: a natureza, os animais e plantas são parte do mundo. Como podemos nos afastar deles, se também o somos? A vida ao natural e o respeito à Deusa nos guia para a tranqüilidade e felicidade.

Servos: druidas, clérigos (xamãs), rangers.

Domínios: Bem, Animais, Plantas, Cura.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Médico Nato, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: são diferentes para druidas e xamãs. Druidas de Allihanna não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de armas naturais, como garras e dentes; ou armas geradas por magia). Armaduras de couro são permitidas somente se foram feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria. Druidas não recuperam Pontos de Vida quando descansam em cidades. Xamãs são responsáveis por uma comunidade (aldeia, tribo...) e sempre devem usar seus poderes apenas para o bem dessa comunidade (portanto, raramente podem se "aventurar").

Áreas de Influência: natureza, animais, plantas, povos bárbaros, terra.

Símbolo Sagrado: árvore cheia de ramos.

Arma Preferida: bordão.

Cores Significativas: verde-folha, verde-musgo, marrom.

Lema: "O caminho da natureza é aquele que leva à pureza primordial."

Azgher

Deus do Sol

Tendência: Leal e Bom.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: o sol é generoso. Vigia e protege Arton de todo o mal. Derrama seu calor dourado sobre o mundo. Sem ele, estaríamos nas garras da Deusa das Trevas e suas criaturas monstruosas.

Servos: clérigos, paladinos, guerreiros.

Domínios: Bem, Fogo, Sol, Viagem.

Poderes Concedidos: Amigo de Azgher, Destruir o Mal Adicional, Espada em Chamas, Imunidade Contra o Fogo.

Obrigações e Restrições: o servo de Azgher deve cobrir o rosto com uma máscara, capuz ou trapos: ele jamais pode mostrar seu rosto. Azgher só permite o uso de três tipos de arma: o arco, a cimitarra e a lança. Nenhum tipo de armadura é permitido, apenas escudos.

Áreas de Influência: dia, vigilância, proteção, povos do deserto, fogo, luz.

Símbolo Sagrado: sol dourado.

Arma Preferida: lança curta (Raio de Sol).

Cores Significativas: branco, dourado.

Lema: "Todo o ouro veio de Azgher, e deve retornar a Azgher."

Glórienn

Deusa dos Elfos

Tendência: Caótica e Boa.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: os elfos são a raça mais antiga e perfeita de Arton. São aquilo que os humanos sonham ser algum dia. Glórienn deve ser admirada e venerada por sua obra, e não rejeitada por aqueles de pouca fé.

Servos: clérigos, paladinos (estes atualmente sem Poderes Concedidos), rangers.

Domínios: Bem, Guerra, Magia.

Poderes Concedidos: Espada de Glórienn, Flecha de Glórienn, Habilidades Mágicas Ampliadas, Inimigo de Goblinóides.

Obrigações e Restrições: apenas elfos podem ser clérigos desta ordem. Um clérigo de Glórienn jamais pode ignorar um pedido de ajuda de outro elfo e deve proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se preciso. Jamais pode atacar, ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo.

Áreas de Influência: elfos, florestas, arte, beleza, magia, arqueiros.

Símbolo Sagrado: arco e flecha dourados.

Arma Preferida: espada longa.

Cores Significativas: verde, branco.

Lema: "Os elfos são a perfeição. Nunca foram e nunca poderão ser realmente derrotados."

Hyninn

Deus da Trapaça e dos Ladrões

Tendência: Caótico e Neutro.

Tendência dos Devotos: qualquer não leal.

Crenças dos Devotos: o mundo é dos astutos. Faça aos outros antes que façam com você. Lei e ordem são para os tolos, para os que se deixam apanhar. Vitorioso é quem consegue prosperar sem seguir regras.

Servos: clérigos.

Domínios: Caos, Sorte, Viagens, Enganação.

Poderes Concedidos: Disfarce Ilusório, Forma de Macaco, Talento Ladino, Ventriloquismo.

Obrigações e Restrições: servos de Hyninn nunca podem se recusar a participar de uma trapaça ou artimanha (a menos que envolva contrariar a tendência do clérigo). Eles também devem, quando participam de uma missão, pregar pelo menos uma peça em cada um de seus companheiros.

Áreas de Influência: ladrões, armadilhas, mentira, ilusão, furtividade, crime.

Símbolo Sagrado: adaga atravessando uma máscara.

Arma Preferida: adaga (Falso Amigo).

Cores Significativas: vermelho, cinza, preto.

Lema: "Hyninn? Nunca ouvi falar."

Keenn

Deus da Guerra

Tendência: Caótico e Maligno.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: a paz é para os fracos e covardes. É fácil viver sem lutar. Apenas em batalha provamos nosso valor.

Domínios: Mal, Guerra, Força, Destruição.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Cura Restrita, Cura sem Restrição, Fúria Guerreira.

Obrigações e Restrições: um clérigo da Guerra jamais recua diante de uma oportunidade de combate. Além disso, eles nunca podem lançar magias de cura.

Servos: clérigos.

Áreas de Influência: guerra, destruição, tirania, revolução, armamento.

Símbolo Sagrado: escudo cruzado por espada longa, martelo de guerra e machado de batalha.

Arma Preferida: machado de batalha (Fúria).

Cores Significativas: negro, vinho, prateado.

Lema: "Ataque primeiro e pergunte depois... se a boca do oponente ainda estiver em condições de uso."

Khalmyr

Deus da Justiça

Tendência: Leal e Bom.

Tendência dos Devotos: qualquer leal ou boa.

Crenças dos Devotos: os devotos acreditam que devem obedecer às leis sagradas instituídas por Khalmyr. Matar inocentes, roubar, mentir e trapacear são pecados. Para alguns, é possível perdoar os pecados. Para outros, os pecadores devem ser encarcerados ou mortos. A guerra, quando usada contra o mal, é totalmente justificada, bem como qualquer violência.

Servos: clérigos, paladinos.

Domínios: Bem, Ordem, Guerra, Força, Proteção, Terra.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Destruir o Mal Adicional, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Fúria Guerreira.

Obrigações e Restrições: servos de Khalmyr jamais podem desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido socorro. Eles também são proibidos de possuir itens mágicos como armas, armaduras ou amuletos. Mas podem usar itens "consumíveis" como pergaminhos ou poções.

Áreas de Influência: justiça, ordem, guerra santa, paladinos, luz.

Símbolo Sagrado: uma espada sobreposta a uma balança.

Arma Preferida: espada larga (Rumnam).

Cores Significativas: azul escuro, branco.

Lema: "Minha vida é minha espada e minha espada é minha vida."

Lena

Deusa da Vida e da Cura

Tendência: Neutra e Boa.

Tendência dos Devotos: qualquer neutra ou boa.

Crenças dos Devotos: a vida é o mais precioso presente oferecido pelos deuses ao mundo, e deve-se protegê-la da melhor maneira possível. Lutar ou ferir deve ser evitado e, mesmo quando absolutamente necessário, jamais deve-se tirar a vida de outro ser vivo. A vida das mulheres e crianças é mais sagrada ainda.

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Plantas.

Poderes Concedidos: Maximizar Cura, Médico Nato, Potencializar Cura.

Obrigações e Restrições: apenas mulheres que tenham sido mães pelo menos uma vez podem ser clérigas de Lena (mas homens podem ser paladinos). Clérigas e paladinos de Lena são totalmente proibidos de lutar, usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros.

Servos: clérigas, paladinos.

Áreas de Influência: vida, cura, fertilidade, lua, mulheres.

Símbolo Sagrado: lua crescente prateada.

Arma Preferida: não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia Arma Espiritual e similares.

Cores Significativas: verde, amarelo, branco.

Lema: "Antes perder a própria vida que tomá-la de alguém."

Lin-Wu

Deus-Dragão de Tamu-ra

Tendência: Leal e Neutro.

Tendência dos Devotos: qualquer exceto caótico.

Crenças dos Devotos: bem e mal não existem. São invenções de povos primitivos, bárbaros. Existe apenas a honra. A honra separa o homem dos animais e feras. O valor de um homem não se mede pela "bondade em seu coração", mas por sua honra.

Servos: clérigos, paladinos (samurais).

Domínios: Ordem, Proteção, Guerra, Sol.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Dom da Verdade, Grito de Kiai, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: apenas homens de descendência tamuraniana podem ser servos de Lin-Wu. Jamais é permitido que lutem com mulheres (para eles, uma mulher não é um adversário digno). Servos de Lin-Wu só podem usar armas típicas de seu povo (katana, nunchaku, daikyu, shuriken...).

Áreas de Influência: tudo ligado ao povo, cultura e criaturas de Tamu-ra.

Símbolo Sagrado: um dragão-serpente.

Arma Preferida: espada katana (Kaminari).

Cores Significativas: vermelho, verde, ouro.

Lema: "A honra é mais valiosa que a vida. Antes perder a vida que perder a honra."

Marah

Deusa da Paz

Tendência: Neutra e Boa.

Tendência dos Devotos: qualquer exceto Caótico e Maligno.

Crenças dos Devotos: o único caminho que leva à verdade felicidade é o caminho da paz. Viva e deixe viver. Agradeça aos deuses pela alegria de estar vivo. Por que lutar ou guerrear por algo que já temos dentro de nós?

Servos: clérigos.

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Sorte.

Poderes Concedidos: Aura de Paz, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: clérigos de Marah são proibidos de usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Quando um combate é inevitável, o clérigo só pode fugir, render-se ou aceitar a morte. Ele jamais vai ferir alguém, nem mesmo para salvar a própria vida.

Áreas de Influência: paz, amor, paixão, alegria, festas, bardos.

Símbolo Sagrado: uma pena sobre um coração.

Arma Preferida: não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia Arma Espiritual e similares.

Cores Significativas: branco.

Lema: "A paz deve ser celebrada com alegria e amor, não com solenidade!"

Megalokk

Deus dos Monstros

Tendência: Caótico e Maligno.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: houve época em que o mundo pertencia apenas às criaturas de Megalokk. Dragões e monstros prosperavam, esmagavam seus inimigos. Os outros deuses, invejosos, uniram-se para apagar sua glória e povoar Arton com seres fracos, patéticos.

Servos: druidas, clérigos (xamãs), rangers.

Domínios: Mal, Animais, Plantas, Destruição.

Poderes Concedidos: Invocação de Monstros, Voz de Megalokk.

Obrigações e Restrições: druidas e xamãs de Megalokk, quando humanos ou semi-humanos, devem abandonar totalmente seu antigo modo de vida e abraçar a cultura da espécie de monstro que escolheram. Servos de Megalokk só podem usar as mesmas armas e armaduras usadas pela espécie de monstro que protege. Se essa espécie não usa nenhuma arma ou armadura, o mesmo vale para o servo.

Áreas de Influência: dragões, monstros, morte, destruição, extinção.

Símbolo Sagrado: a figura de um monstro.

Arma Preferida: maça estrela, de preferência imitando uma garra.

Cores Significativas: nenhuma em especial.

Lema: "Humanos, elfos, anões... todos devem morrer!"

Nimb

Deus do Caos, Sorte e Azar

Tendência: Caótico e Neutro.

Tendência dos Devotos: qualquer, exceto leal.

Crenças dos Devotos: tudo é aleatório. Nada está definido. Destino não existe. Fazemos nosso próprio destino. Qualquer coisa pode acontecer. Então, por que se preocupar com decisões? Jogue uma moeda. Ou um dado.

Servos: clérigos.

Domínios: Caos, Sorte e quaisquer outros quatro (escolhidos aleatoriamente pelo Mestre). Um mesmo clérigo não pode possuir domínios opostos.

Poderes Concedidos: Magia Oculta, Poder Oculto, Transmissão da Loucura.

Obrigações e Restrições: toda vez que um clérigo de Nimb lança uma magia, existem chances iguais (50%) de que ela funcione muito bem (como se recebesse o benefício de Maximizar Magia) ou muito mal (o mesmo, mas com efeito mínimo). Além disso, clérigos de Nimb não podem nunca desistir de uma missão, e são tratados como loucos em toda parte; ninguém jamais confia neles.

Áreas de Influência: caos, sorte, azar, loucura, coragem, aventureiros.

Símbolo Sagrado: um dado de seis faces.

Arma Preferida: nenhuma e todas! Ao usar a magia Arma Espiritual, qualquer arma pode aparecer.

Cores Significativas: preto, branco, vermelho.

Lema: "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb."

Oceano

Deus dos Mares

Tendência: Neutro.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: toda a vida veio do mar. O mar é maior, mais poderoso e mais misterioso que todas as terras emersas. O mar não tem necessidade de provar seu poder aos demais, pois ele é supremo e eterno. Mas ele deve, acima de tudo, ser respeitado.

Servos: druidas, clérigos, rangers.

Domínios: Água, Ar, Animais, Plantas.

Poderes Concedidos: Anfíbio, Forma do Mar, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Obrigações e Restrições: as únicas armas permitidas para clérigos dos mares são o tridente, o arpão e a rede. Eles podem usar apenas armaduras de couro, e não podem usar escudos. Não podem permanecer afastados do mar durante mais de quatro dias, ou perdem seus Poderes Concedidos e suas magias. Ambos retornam assim que o clérigo volta para o mar.

Áreas de Influência: mares, criaturas marinhas, marinheiros, água, tempestades.

Símbolo Sagrado: concha.

Arma Preferida: tridente (Dente do Leviatã).

Cores Significativas: azul-marinho, verde-água.

Lema: "Somente vivendo em comunhão com o Grande Oceano podemos receber a graça divina."

Ragnar

Deus da Morte e dos Goblinóides

Tendência: Caótico e Maligno.

Tendência dos Devotos: qualquer caótica ou maligna.

Crenças dos Devotos: humanos, elfos, anões... são todos fracos e miseráveis. Dominaram Arton por tanto tempo apenas porque os deuses trapacearam Ragnar. Mas agora isso mudou. O General nos levará à vitória.

Servos: clérigos.

Domínios: Mal, Morte, Guerra, Destruição.

Poderes Concedidos: Aura de Pânico, Fúria Guerreira, Tropas de Rangar.

Obrigações e Restrições: o clérigo de Ragnar, sempre que entra em batalha, deve lutar até a vitória ou morte — não é permitido

a ele se render ou desistir de um combate. O clérigo também deve oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual.

Áreas de Influência: goblinóides, humanóides monstruosos, morte, matança, selvageria.

Símbolo Sagrado: círculo branco eclipsado por um círculo negro.

Arma Preferida: maça estrela (Punho de Ragnar).

Cores Significativas: marrom, cinza, vermelho, preto.

Lema: "Glória ao General! Glória a Ragnar! Glória a Thwor Ironfist!"

Sszzaas

Deus da Traição e das Serpentes

Tendência: Neutro e Maligno.

Tendência dos Devotos: qualquer maligna.

Crenças dos Devotos: o poder não está na força, nas armas, ou mesmo na magia. O verdadeiro poder está na traição, na dissimulação. Poderoso é aquele que usa os recursos do inimigo para realizar seus objetivos. Vitorioso é aquele que faz outros se sacrificarem em seu lugar.

Servos: clérigos.

Domínios: Mal, Morte, Conhecimento, Enganação.

Poderes Concedidos: Arma Envenenada, Familiar Serpente, Imunidade Contra Veneno, Imunidade Total Contra Veneno.

Obrigações e Restrições: uma vez por semana o Sszzaazita deve corromper um inocente (forçar uma pessoa de tendência bondosa a realizar um ato maligno) e também sacrificar um humano ou semi-humano inocente. Assim que são descobertos, estes sacerdotes são imediatamente caçados pelas autoridades, heróis ou até pelo próprio povo enfurecido.

Áreas de Influência: traição, morte, serpentes, segredos, manipulação, veneno.

Símbolo Sagrado: polígono de sete lados, com uma naja vertendo veneno pelas presas.

Arma Preferida: adaga curva (também chamada jambia) ou retorcida, como a kris (Inoculadora).

Cores Significativas: marrom, cinza, vermelho, preto.

Lema: "Sszzaázita?! Não seja ridículo! Como eu poderia culturar Sszzaas? Ele está morto."

Tanna-Toh

Deusa do Conhecimento

Tendência: Leal e Neutra.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: civilização é o que separa pessoas de animais. É a conquista máxima dos povos de Arton, o grande propósito de nossas vidas. O estudo, as artes, a cultura... são os mais preciosos entre os tesouros, e devem ser partilhados com todos. Conhecer o mundo é conhecer a si mesmo e aos deuses.

Servos: clérigos, paladinos.

Domínios: Conhecimento, Ordem, Proteção, Viagem.

Poderes Concedidos: Conhecimentos Gerais, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: clérigos do conhecimento jamais podem recusar uma missão que envolve a busca por um novo conhecimento ou informação. Eles também SEMPRE dizem a verdade, e NUNCA podem se recusar a responder uma pergunta — mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

Áreas de Influência: conhecimento, artes, escribas, bardos, povos civilizados.

Símbolo Sagrado: rolo de pergaminho e pena.

Arma Preferida: bordão (Amigo do Saber).

Cores Significativas: branco, amarelo, cinza-claro.

Lema: "Nenhum conhecimento é proibido. Pergunte o que quiser."

Tauron

Deus da Força e Coragem

Tendência: Leal e Neutro.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: o mundo se divide em fortes e fracos. O fraco deve tributo, respeito e obediência ao forte. De igual forma, o forte deve proteção ao fraco.

Servos: clérigos, guerreiros, bárbaros.

Domínios: Força, Fogo, Proteção, Guerra.

Poderes Concedidos: CoragemTotal, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Veneno, Pacto com a Serpente.

Obrigações e Restrições: um clérigo de Tauron deve mostrar coragem em combate — jamais lutando com um oponente em desvantagem numérica, e nunca usando armas ou poderes superiores aos do oponente. Clérigos de Tauron também são proibidos de usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância; só podem lutar corpo-a-corpo.

Áreas de Influência: força, coragem, batalha, escravidão, minotauros, povos bárbaros.

Símbolo Sagrado: cabeça de touro em chamas.

Arma Preferida: machado grande (Destroçador) ou chifres, no caso dos minotauros.

Cores Significativas: vermelho, branco, dourado.

Lema: "Primeiro você deve provar ser forte. Depois, deve dominar os fracos."

Tenebra

Deusa das Trevas

Tendência: Neutra.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: a Mãe Noite não é compreendida. Ela oferece ao mundo frescor contra as chamas de Azgher, abrigo contra sua luz cegante. Ela transforma os seres para que sejam capazes de viver nas trevas: assim, quando Azgher não brilhar mais (e ele NÃO vai brilhar para sempre!), os povos de Arton poderão sobreviver.

Servos: clérigos.

Domínios: Mal, Morte, Terra, Proteção.

Poderes Concedidos: Comunhão com as Sombras, Expulsão Aprimorada, Visão no Escuro.

Obrigações e Restrições: a deusa Tenebra exige que seus sacerdotes jamais sejam vistos sob a face de Azgher, seu grande inimigo. Assim, um clérigo das trevas jamais pode ser tocado pelo sol, devendo agir apenas à noite ou em subterrâneos. Caso receba luz do sol, seja de forma intencional ou não, perde imediatamente seus Poderes Concedidos e magias; ambos serão recuperados apenas no próximo anoitecer.

Áreas de Influência: noite, anões, mortos-vivos, licantropos, criaturas noturnas ou subterrâneas, necromantes, trevas.

Símbolo Sagrado: estrela negra de cinco pontas.

Arma Preferida: shurikens, estrelas de arremesso ninja (Luzes da Noite).

Cores Significativas: preto.

Lema: "Uma coisa tão bela quanto a noite não pode ser maligna."

Thyatis

Deus da Ressurreição e Profecia

Tendência: Leal e Bom.

Tendência do Deus: Neutro.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: um grande destino não pode ser vencido. Cada ser vivente no mundo tem uma missão, um objetivo, que a morte não pode deter. Aqueles que tenham se desviado do caminho devem ser orientados a retornar.

Servos: clérigos, paladinos.

Domínios: Cura, Fogo, Conhecimento, Viagem.

Poderes Concedidos: Destruir o Mal Adicional, Dom da Ressurreição, Dom da Imortalidade, Dom da Fênix, Dom da Profecia.

Obrigações e Restrições: clérigos de Thyatis são proibidos de matar seres inteligentes. Eles podem combater e até ferir essas criaturas, mas nunca matar.

Áreas de Influência: ressurreição, profecia, aventureiros, coragem, fogo.

Símbolo Sagrado: uma ave fênix.

Arma Preferida: kama, pequena foice (Garras da Fênix).

Cores Significativas: laranja, ouro, amarelo.

Lema: "Todos merecem uma nova chance."

Wynna

Deusa da Magia

Tendência: Caótica e Neutra.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: toda a mágica veio de Wynna. Sem essa energia maravilhosa, o mundo seria árido e a vida seria impossível. A magia existe para trazer felicidade ao mundo. O uso da magia jamais deve ser negado a ninguém.

Servos: clérigos.

Domínios: Magia, Sorte, Ar, Água, Fogo, Terra.

Poderes Concedidos: Habilidades Mágicas Ampliadas, Magia Máxima, Magia Oculta, Mago Nato.

Obrigações e Restrições: apenas personagens capazes de lançar magia arcana (magos, feiticeiros, bardos...) podem ser clérigos de Wynna. Devem, portanto, ser multiclasse.

Áreas de Influência: magia, magos, fadas, usuários de magia arcana, elementos.

Símbolo Sagrado: um anel metálico.

Arma Preferida: adaga (Belo Presente).

Cores Significativas: cinza, ou as seis cores da magia combinadas: ao (verde-azulado), vermelho, azul-claro, verde, branco e preto.

Lema: "A magia é tão preciosa quanto a vida. Você negaria a vida a alguém? Então, como a magia poderia ser negada a alguém?"

Valkaria

Deusa da Humanidade

Tendência: Caótica e Boa.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: apenas estar vivo não basta. Vivemos para a evolução, desenvolvimento e conquista. O progresso é o objetivo final, a missão para a qual os humanos existem. As leis existem para que possamos nos organizar; para isso foram criadas. Qualquer melhoria é sempre bem-vinda.

Servos: clérigos, paladinos.

Domínios: Bem, Sorte, Guerra, Proteção, Viagem.

Poderes Concedidos: Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: clérigos de Valkaria não podem lançar magias divinas além das fronteiras do reino de Deheon (mas seus Poderes Garantidos funcionam normalmente). No entanto, eles só recebem metade dos Pontos de Experiência normais quando participam de aventuras dentro de Deheon.

Áreas de Influência: humanidade, ambição, evolução, conquista, aventureiros.

Símbolo Sagrado: a estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

Arma Preferida: maça ou mangual pesado (Desbravador).

Cores Significativas: vermelho escarlate, púrpura.

Lema: "Se todos fossem felizes com o que têm, ainda estaríamos vivendo em cavernas!"

Talentos do Panteão

Cada servo de um dos deuses do Panteão recebe um Poder Concedido gratuitamente, no 1º nível. Os demais poderes disponíveis para ele podem ser comprados normalmente, como se fossem talentos comuns. Note que servos de uma divindade só podem comprar talentos que tragam o nome de sua divindade no título (como [Azgher], por exemplo).

Por exemplo, um clérigo humano de Thyatis escolhe no 1º nível o Dom da Ressurreição gratuitamente, e ainda tem outros dois talentos para escolher (um por ser humano, um por ser um personagem de 1º nível). Ele pode comprar os talentos normais de **D&D** apresentados no **Livro do Jogador**, ou então optar por um ou mais Poderes Concedidos disponíveis para clérigos de Thyatis (Dom da Fênix e Dom da Profecia; Destruir o Mal Adicional e Dom da Imortalidade são apenas para paladinos). Os Poderes Concedidos também podem ser comprados mais tarde como talentos ganhos com aumento de nível.

Amigo dos Animais [Allihanna]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou inimigo favorito como habilidade de classe.

Benefício: você recebe +2 em testes de Cavalgar, Adestrar Animais e Empatia com Animais.

Amigo de Azgher [Azgher]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou bônus base de ataque +1 ou maior.

Benefício: você recebe +8 em testes de Sobrevivência (deserto).

Anfíbio [Oceano]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou inimigo favorito como habilidade de classe.

Benefício: você recebe +8 em testes de Natação, e só precisa fazer testes em situações muito difíceis (para escapar de um redemoinho, por exemplo). Embaixo d'água ele também pode respirar (caso sua espécie já não tenha essa capacidade) e mover-se livremente, como se estivesse sob efeito da magia Movimentação Livre.

Arma de Valkaria [Valkaria]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: graças à versatilidade dos clérigos desta deusa, você recebe Foco em Arma em qualquer arma à sua escolha, desde que tenha perícia com essa arma.

Arma Envenenada [Sszzaas]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode usar e manejar armas envenenadas da mesma forma que um assassino de nível igual ao seu.

Aura de Pânico [Ragnar]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode lançar Medo uma vez por dia, como um feiticeiro de 4º nível, como uma habilidade sobrenatural. No entanto, a área da magia atinge 3m de raio a partir do clérigo.

Aura de Paz [Marah]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: qualquer criatura que deseje atacar, ferir ou molestar você de qualquer forma deve antes ser bem-sucedida em um teste de Vontade, com CD 10 + bônus de Carisma do clérigo. Um novo teste deve ser feito para cada ato hostil. Este é um efeito sobrenatural.

Especial: este talento pode ser comprado mais vezes. Para cada nova compra, a dificuldade do teste de Vontade para atacar você aumenta em +10 (por exemplo, CD 20 caso Aura de Paz seja comprada duas vezes).

Comunhão com as Sombras [Tenebra]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode lançar Invisibilidade uma vez por dia, como um feiticeiro de 2º nível, como uma habilidade sobrenatural.

Conhecimentos Gerais [Tanna-Toh]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Conhecimento.

Coragem Total [Lin-Wu, Khalmyr, Tauron, Valkaria]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você é totalmente imune ao medo, mágico ou não.

Cura Restrita [Keenn]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode preparar magias de cura e até mesmo converter magias preparadas em cura espontânea. Mas estas têm efeito mínimo: um clérigo de Keenn de 1º nível utilizando Curar Ferimentos Leves cura apenas 2 Pontos de Vida (o resultado mínimo de 1d8+1).

Normal: clérigos de Keenn não podem preparar magias de cura nem converter magias preparadas em cura espontânea.

Cura não Restrita [Keenn]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, Cura Restrita.

Benefício: você pode preparar magias de cura e converter magias preparadas em cura espontânea, de forma normal.

Normal: clérigos de Keenn não podem preparar magias de cura nem converter magias preparadas em cura espontânea; ou podem lançá-las apenas com efeito mínimo quando têm o talento Cura Restrita.

Destruir o Mal Adicional [Azgher, Khalmyr, Thyatis]

Pré-requisitos: destruir o mal como habilidade de classe.

Benefício: este talento soma mais uma utilização por dia de destruir o mal à quantidade normal disponível para o paladino.

Especial: este talento pode ser comprado mais vezes para um número maior de utilizações por dia.

Normal: paladinos só podem destruir o mal uma vez por dia.

Disfarce Ilusório [Hyninn]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode lançar Transformação Momentânea como se fosse um feiticeiro de 1º nível, uma vez por dia, como uma habilidade sobrenatural.

Dom da Imortalidade [Thyatis]

Pré-requisitos: detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você é imortal. Sempre que morrer, não importando o motivo, vai voltar à vida em algumas semanas. Você não perde níveis de experiência ou pontos de Constituição, como na magia Reviver os Mortos.

Especial: personagens jogadores não recebem pontos de experiência em aventuras durante as quais tenham morrido.

Dom da Fênix [Thyatis]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você possui a magia Resistência a Elementos (fogo) como uma habilidade extraordinária.

Dom dos Justos [Khalmyr]

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você provoca +1 ponto de dano

contra criaturas malignas, e +2 contra mortos-vivos. Os bônus são cumulativos (ou seja, +3 contra mortos-vivos malignos).

Dom da Profecia (Allihanna, Thyatis)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: em adição a suas outras magias, você pode lançar Augúrio uma vez por dia para cada ponto de seu bônus em Sabedoria. Por exemplo, se tem Sabedoria 16 (+3), pode usar Augúrio até três vezes por dia.

Dom da Ressurreição (Thyatis)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: uma vez por mês você pode lançar Ressurreição. Lançada pelo mesmo clérigo, essa magia jamais funcionará duas vezes sobre a mesma pessoa.

Especial: sempre que usa este poder, o clérigo deve fazer um teste de Sabedoria com CD 10. Em caso de falha, a pessoa ressuscitada recebe uma Missão Menor, que será determinada pelo Mestre.

Dom da Verdade (Khalmyr, Lin-Wu)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em Sentir Motivação para uma única pergunta, uma vez por dia para cada nível de experiência.

Dom da Vontade (Khalmyr)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina ou detectar o mal como habilidade de classe, bônus base de ataque +6 ou maior.

Benefício: como uma ação padrão, você pode realizar um ato supremo de força de vontade (um teste de Vontade, CD 15) e seus ataques passam a causar dano normal em criaturas que possuam redução de dano, como se o golpe fosse desferido com uma arma +1, durante 2 rodadas/nível. No 8º nível, seus ataques passam a ser considerados +2. No 12º nível, passam a ser +3.

Espada em Chamas (Azgher)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, Foco em Arma (cimitarra), bônus base de ataque +1 ou maior.

Benefício: você pode, uma vez por dia, inflamar sua cimitarra para que ela provoque dano como uma arma mágica flamejante (+2d6 por fogo) durante até uma hora.

Espada de Glórienn (Glórienn)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina (ou inimigo favorito como habilidade de classe), Foco em Arma (espada longa ou sabre), bônus base de ataque +1 ou maior.

Benefício: você soma +2 em todas as jogadas de dano usando espada longa ou sabre.

Especial: este talento é idêntico à Especialização em Arma dos guerreiros, mas pode ser comprado por servos do Glórienn e aplica-se apenas à espada longa ou sabre.

Expulsão Aprimorada (Tenebra)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em seus testes de Expulsão para expulsar/fascinar mortos-vivos. Este talento não afeta o dano de Expulsão.

Especial: este talento pode ser comprado várias vezes. Os bônus se acumulam.

Familiar Serpente (Sszzaas)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe uma cobra como familiar, exatamente como um mago ou feiticeiro de nível igual ao seu, com todos os seus benefícios.

Flecha de Glórienn (Glórienn)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina (ou inimigo favorito como habilidade de classe), Foco em Arma (arco), bônus base de ataque +1 ou maior.

Benefício: você soma +2 em todas as jogadas de dano usando arco longo, curto, longo composto ou curto composto.

Especial: este talento é idêntico à Especialização em Arma dos guerreiros, mas pode ser comprado por servos de Glórienn e aplica-se apenas ao arco.

Forma de Macaco (Hyninn)

Pré-requisitos: capaz de usar magias divinas de 2º nível.

Benefício: este poder é igual à Forma Selvagem do druida. Três vezes por dia, você pode se transformar em um pequeno macaco como uma habilidade sobrenatural. Você não pode atacar ninguém ou sofrer dano enquanto está nesta forma, ou reverte ao estado normal. A transformação dura por quanto tempo você desejar, ou até ser interrompida.

Forma do Mar (Oceano)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou inimigo favorito como habilidade de classe.

Benefício: este poder é igual à Forma Selvagem do druida. Três vezes por dia, você pode se transformar em um destes animais como uma habilidade sobrenatural: foca (+8 em testes de Natação), tartaruga marinha (CA+4 por armadura natural) ou pelicano (capaz de voar). Seus demais atributos e perícias não mudam. Você não pode atacar ninguém ou sofrer dano enquanto está nestas formas, ou reverte ao estado normal. Cada transformação dura por quanto tempo desejar, ou até ser interrompida.

Fúria Guerreira (Khalmyr, Keenn, Ragnar, Tauron, Valkaria)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina ou detectar o mal como habilidade de classe, bônus base de ataque +3 ou maior.

Benefício: você pode, uma vez por dia, invocar uma fúria idêntica à Fúria Bárbara. No entanto, ao contrário do que acontece com a Fúria Bárbara verdadeira, seus bônus e número de utilizações por dia não melhoram com aumento de nível.

Especial: este talento pode ser comprado mais vezes para que a fúria possa ser invocada mais vezes por dia.

Grito de Kiai (Lin-Wu)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina (ou detectar o mal como habilidade de classe), Foco em Arma, bônus base de ataque +3 ou maior.

Benefício: você pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe e provocar o dano máximo permitido para a arma de seu Foco em Arma. Pode ser usado uma vez por dia para cada dois níveis de experiência. Você deve declarar o uso desse poder antes de rolar o ataque (se errar, mesmo assim conta como uma utilização).

Habilidades Lingüísticas (Tanna-Toh, Valkaria)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você pode usar a magia Compreensão de Linguagens livremente, como uma habilidade extraordinária.

Especial: para servos de Tanna-Toh, este talento funciona apenas para idiomas de povos civilizados (que possuam linguagem escrita); para servos de Valkaria, funciona apenas para idiomas humanos.

Habilidades Mágicas Ampliadas (Glórienn, Wynna)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: o efeito de todas as suas magias é calculado como se você tivesse um nível acima de seu nível atual. Exemplo: se você é um clérigo de 3º nível, sua magia Curar Ferimentos Leves vai curar 1d8+4 pontos de vida, em vez de 1d8+3. Este talento não afeta sua quantidade de magias por dia.

Especial: este talento não afeta e nem recebe benefícios de talentos metamágicos que ocupam o lugar de uma magia de nível superior.

Imunidade Contra o Fogo (Azgher)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você pode lançar a magia Suportar Elementos (fogo) como uma habilidade sobrenatural, quantas vezes quiser, mas apenas em si mesmo.

Imunidade Contra Ilusões (Lin-Wu, Tanna-Toh, Valkaria)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em testes de Vontade contra qualquer magia da escola Ilusão.

Imunidade Total Contra Ilusões (Lin-Wu, Tanna-Toh)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina (ou detectar o mal como habilidade de classe), Imunidade Contra Ilusões.

Benefício: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Vontade contra qualquer magia da escola Ilusão.

Imunidade Contra Veneno (Tauron, Sszzaas)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em testes de Fortitude contra qualquer tipo de veneno.

Imunidade Total Contra Veneno (Sszzaas)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, Imunidade Contra Veneno.

Benefício: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Fortitude contra qualquer tipo de veneno.

Inimigo de Goblinóides (Glórienn)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou inimigo preferido como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears).

Especial: este talento é igual ao talento nativo Inimigo de Goblinóides para personagens nativos do reino de Tyrondir (TORMENTA #9). Caso um personagem tenha ambos, os efeitos são cumulativos.

Especial: no caso de um ranger que tenha goblinóides como inimigo preferido, os bônus nas perícias indicadas também se acumulam.

Invocação de Monstros (Megalokk)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar Invocar Criaturas III como uma habilidade sobrenatural.

Especial: este talento pode ser comprado mais vezes para um número maior de utilizações por dia.

Magia Máxima (Wynna)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, Maximizar Magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com efeito e/ou dano máximos, à sua escolha. A magia tem efeito total, sem a necessidade de rolar dados (dano máximo ou cura máxima).

Especial: este talento é igual ao talento Maximizar Magia, mas a magia afetada pode ser escolhida no momento do uso e não precisa ser memorizada como sendo três níveis superiores.

Magia Oculta (Nimb, Wynna)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: em situações de combate apenas, você recebe um bônus de +4 em seu nível de conjurador. Invocar este poder é uma ação padrão, ou pode ser tentado como uma ação livre com um teste bem-sucedido de Concentração (CD 15).

Mago Nato (Wynna)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em todos os testes de Alquimia, Concentração, Conhecimento (arcano), Identificar Magia e Usar Instrumento Mágico.

Especial: este talento é igual ao talento nativo Mago Nato para personagens nativos do reino de Wynlla (TORMENTA #9). Caso um personagem tenha ambos, os efeitos são cumulativos.

Maximizar Cura (Lena)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: todas as suas magias de cura têm efeito máximo.

Especial: este talento é igual ao talento Maximizar Magia, mas funciona apenas com magias de cura. As magias não precisam ser memorizadas como sendo três níveis superiores.

Médico Nato (Lena)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em todos os testes de Cura.

Especial: este talento é igual ao talento nativo Médico Nato para personagens nativos do reino de Sallistik (TORMENTA #9). Caso um personagem tenha ambos, os efeitos são cumulativos.

Memória Racial (Allihanna)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou inimigo preferido como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Pacto com a Serpente (Tauron)

Pré-requisitos: capaz de usar magias divinas de 3º nível.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar Invocar Aliado da Natureza V para invocar 1d3 dragoas-caçadoras de Galrasia, como uma habilidade sobrenatural.

Poder Oculto (Nimb)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: sempre que entra em combate, você recebe um bônus de +2 em Força, Destreza ou Constituição, à sua escolha. Invocar este poder consome uma rodada, ou pode ser tentado como uma ação livre com um teste bem-sucedido de Concentração (CD 20). O poder nunca pode ser invocado antes de um combate, apenas durante. O poder termina quando termina o combate.

Potencializar Cura (Lena)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: todas as suas magias de cura recuperam 50% mais Pontos de Vida.

Especial: este talento é igual ao talento Potencializar Magia, mas funciona apenas com magias de cura. As magias não precisam ser memorizadas como sendo dois níveis superiores.

Talento Artístico (Marah, Tanna-Toh)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Atuação e Ofícios ligados a alguma forma de arte.

Talento Ladino (Hyninn)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: todas as perícias de classe do ladrão também são consideradas perícias de classe para o clérigo de Hyninn.

Tridente do Oceano (Oceano)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina (ou inimigo preferido como habilidade de classe), Foco em Arma (tridente), bônus base de ataque +1 ou maior.

Benefício: você soma +2 em todas as jogadas de dano usando tridente.

Especial: este talento é idêntico à Especialização em Arma dos guerreiros, mas pode ser comprado por servos do Grande Oceano e aplica-se apenas ao tridente.

Transmissão da Loucura (Nimb)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode lançar Confusão uma vez por dia, como uma habilidade sobrenatural.

Tropas de Ragnar (Ragnar)

Pré-requisitos: capaz de usar magias divinas de 3º nível.

Benefício: você pode lançar Invocar Criaturas V para invocar 1d6-1 bugbears, uma vez por dia, como uma habilidade sobrenatural.

Ventriloquismo (Hyninn)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode lançar Ventriloquismo como se fosse um feiticeiro de 1º nível, uma vez por dia, como uma habilidade sobrenatural.

Visão no Escuro (Tenebra)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você recebe a visão no escuro dos anões (alcance de 18m), mesmo que pertença a uma raça sem esta habilidade.

Especial: caso sua raça já tenha visão no escuro, ela terá alcance dobrado (para anões, por exemplo, será 36m).

Voz de Allihanna (Allihanna)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode Falar com Animais livremente, como um ranger de 6º nível, como uma habilidade extraordinária. Funciona com animais e bestas.

Voz do Mar (Oceano)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você pode Falar com Animais livremente, como um ranger de 6º nível, como uma habilidade extraordinária, mas apenas para animais marinhos.

Voz de Megalokk (Megalokk)

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você conhece os idiomas de todos os monstros inteligentes. Também pode Falar com Animais livremente, como um ranger de 6º nível, como uma habilidade extraordinária, com monstros não inteligentes.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS & PALADINO

Se Niele esteve no reino de sua deusa favorita, você também pode!
Reinos dos Deuses
Parte 3

O fim de nossa jornada pelos Planos. Com vocês, tudo sobre os reinos das últimas seis divindades maiores de Arton.

Pyra

O Reino de Thyatis

Chegando ao Reino de Thyatis, o viajante pode muito bem acreditar que está no Plano Elemental do Fogo. Este é um mundo de chamas eternas e imensas — grande parte do plano é formada por oceanos de lava, pontilhados por ilhas vulcânicas. Colunas de fogo sobem até os céus, criando turbilhões de chamas que atingem centenas de quilômetros de diâmetro. Essas colunas fornecem luz ao mundo, uma vez que o céu é eternamente tomado por uma densa camada de fumaça.

Mesmo em áreas continentais, as terras selvagens são desoladoras. Grandes cordilheiras de vulcões — quase sempre ativos, seus cumes acesos em fúria — e desertos de cinzas vulcânicas são o tipo de terreno mais comum. Rios de lava formam lagos e cachoeiras que brilham contra a rocha escura. Abismos descem até as entranhas do mundo, emanando mais calor.

É surpreendente que um Plano tão árido consiga suportar tantas formas de vida — quase todas resistentes ou, de alguma forma, imunes ao calor. Uma estranha vegetação cristalina (que a ciência da Terra chamaria de "vida baseada em silício") cresce mesmo nas áreas mais quentes e oferece sustento aos herbívoros, enquanto estes são caçados por predadores. Temos versões rochosas e/ou flamejantes de muitos animais normais de Arton, além de certos monstros fantásticos ligados ao fogo — hidras, cães-do-inferno, salamandras de fogo, gênios do fogo e dragões vermelhos. O pássaro fênix, extremamente raro em Arton, pode ser encontrado aqui em grandes bandos — atraindo caçadores e aventureiros que cobiçam o altíssimo preço alcançado por um animal desses. E o monstruoso pássaro Moóck que aterroriza a cidade de Triunphus em Arton também existe aqui como um animal nativo.

Pouquíssimas regiões de Pyra podem ser habitadas por humanos, e mesmo nestas áreas — quase sempre montanhosas ou desérticas — a sobrevivência é dura. Água potável é um tesouro mais precioso que ouro e jóias. A agricultura é impossível, pois a vegetação de silício local não serve para consumo humano, e plantas de outros Planos não crescem aqui. Felizmente, alguns animais locais (incluindo a própria ave fênix) podem ser caçados ou criados em cativeiro para abate.

As cidades de Pyra em geral são fortalezas rochosas construídas à volta de oásis ou nascentes. Seus muros são necessários para afastar monstros errantes e tribos bárbaras de orcs, ogres, gnolls ou goblinóides. Membros de muitas raças vivem juntos nessas cidades, sendo os humanos e anões as mais comuns. Embora orcs e humanos sejam inimigos, algumas cidades são habitadas por essas raças, resultando em uma população considerável de meio-orcs.

Sendo Thyatis o Deus da Ressurreição, o Plano de Pyra oferece uma estranha dádiva para seus habitantes: todo aquele que morre aqui — seja um visitante ou um nativo — sempre volta a viver. A ressurreição em geral ocorre alguns dias mais tarde (em **3D&T**, considere que todos são Imortais). Note, entretanto, que alguns tipos de morte não podem ser revertidos: alguém que caia em um oceano de lava vai sofrer dano continuamente, e nunca poderá voltar a viver (a menos que seu corpo seja resgatado de alguma forma). Da mesma forma, mortes por fome, sede ou asfixia também não são revertidas, a menos que a vítima seja alimentada ou possa voltar a respirar.

Infelizmente, muitos viajantes planares já descobriram (da pior maneira!) que morrer em Pyra não é boa idéia. Quando isso acontece, a vítima fica impossibilitada de abandonar o Plano — exatamente da mesma forma que ocorre na notória Triunphus. As formas normais de transporte planar ainda funcionam, mas a vítima começa a morrer quando deixa Pyra. Supõe-se que, para escapar, algum tipo de desafio precise ser vencido (também como em Triunphus), mas até agora ninguém tem idéia do que poderia ser. Não há notícias de nenhum aventureiro aprisionado que tenha sido bem-sucedido na empreitada.

Outra particularidade de Pyra é que este Plano fica no futuro! Com certeza isso tem ligação com o fato de que Thyatis é também o Deus da Profecia, e seus clérigos conseguem ter visões do que está por vir. É extremamente arriscado para viajantes planares visitar Pyra, pois quando retornarem a seu Plano de origem algum tempo terá se passado. Quanto tempo? Podem ser dias, semanas, meses... ou, em alguns casos, anos!

É possível para um viajante planar vir até Pyra e, por meios mágicos, observar o Plano Material Primário para conhecer o futuro. Aventureiros poderosos, empenhados em missões de grande importância, às vezes se utilizam desse recurso para desvendar grandes mistérios. Infelizmente, não há garantias de que consigam voltar a Arton ANTES do futuro que observaram.

O deus Thyatis, na forma de uma majestosa e gigantesca fênix, habita a Montanha de Fogo — o maior dos vulcões de Pyra, no centro do Plano. Um castelo encravado na

lateral do vulcão abriga uma raça inteira de homens-pássaros que atuam como observadores dos Planos, registrando o futuro em seus pergaminhos e bibliotecas. Suspeita-se que esses servos são também encarregados de enviar visões e missões aos clérigos de Thyatis em Arton.

Ramknal

O Reino de Hyninn

Em suas vestes coloridas de bufão, o deus Hyninn pode se mostrar bem-humorado e brincalhão. Mas tolos são aqueles que acreditam nessa mentira. Ele é o Deus da Trapaça e dos Ladrões — uma divindade que preza a esperteza, astúcia e sutileza. Por esse motivo, o Plano de Hyninn pode ser o mais perigoso de todos.

Ramknal tem paisagens muito agradáveis, de beleza profunda e comovente. Florestas frondosas, campos floridos e colinas verdejantes enchem os olhos. O viajante planar desavisado pode muito bem acreditar que está em Arbória, Serena, Nivenciuén ou outro Plano mais aprazível. Será provavelmente seu último erro...

A sombra convidativa do carvalho é apenas isca para a armadilha de cipós estranguladores, que a árvore-carnívora usa para apanhar suas presas. A grama alta da planície ondula graciosa ao vento, mas também esconde o bando de gafanhotos-tigre devoradores de homens. Sob a água fresca do rio, feras com presas e tentáculos aguardam de tocaia, prontas para capturar quem se aproxima para beber. Mortos-vivos enterrados sob o chão fecham suas garras nos tornozelos das vítimas. Anacondas deixam-se cair dos galhos para estrangular viajantes. Aranhas-gigantes espreitam em suas tocas. Praias têm areia movediça. Ramknal é belo, mas não perdoa os tolos e ingênuos: o perigo existe em cada curva do caminho — apenas não pode ser percebido facilmente. Ninguém ousa se aventurar em suas regiões selvagens sem contar com um ranger ou um ladrão extremamente experiente (de preferência ambos!).

Toda a vida animal em Ramknal é mimética. Muitos animais e monstros são mestres da camuflagem, adotando algum tipo disfarce engenhoso para evitar detecção — seja para fugir de predadores, seja para enganar suas presas. Em suas formas mais simples, crocodilos fingem ser troncos e serpentes parecem cipós. Outros, mais sofisticados, adotam formas tão perfeitas que quase não podem ser detectados — como o inseto-árvore gigante, o tubarão-pedra e o dragão-camaleão. Criaturas com habilidades naturais de ilusão ou invisibilidade também são comuns: o tigre-de-Hyninn, misteriosa fera invisível conhecida como um dos mais perigosos predadores de Arton, é nativo deste Plano.

Outras criaturas não se escondem, mas fingem ser o que não são. Encontramos grande quantidade de monstros sobrenaturais podem adotar um disfarce humano ou semi-humano: dragões, esfinges, entes, nagas, homens-serpente, demônios da miragem e seres similares são muito mais comuns aqui que em Arton. No entanto, o mestre supremo dos disfarces e artimanhas ainda é o duplo (ou doppleganger), criatura humanóide capaz de assumir a forma e identidade de qualquer outro ser. Nas sociedades locais, é comum que os duplos ocupem posições de liderança (em geral após matar o antigo líder e assumir sua identidade).

Sprites e seres aparentados (brownies, dríades, nereidas, dragonetes, sátiros, ninfas...) também são muito comuns em Ramknal. Estudiosos de Arton suspeitam que este seja o Plano nativo do povo-fada, enquanto outros acreditam que na verdade seja Magika. Aqui os sprites formam grandes sociedades, erguendo cidades tão belas e mágicas quanto aquelas encontradas no reino de Pondsmânia; ou então vivem em estado selvagem, como viajantes, pregando peças em todos que encontram.

Grandes sociedades humanas e semi-humanas prosperam em Ramknal, povoadas por gente conhecedora dos perigos locais. Humanos, elfos, anões, goblins, halflings e outros povos vivem aqui de forma mais ou menos normal, praticando as mesmas atividades que suas raças exercem em outros mundos. A diferença é que, nestas sociedades, ladrões não são considerados criminosos — mas sim grandes aventureiros, muito mais valorosos que qualquer guerreiro, mago ou clérigo. São os mestres das artes mais apreciadas neste mundo: esperteza, furtividade, engenhosidade, talento para a sobrevivência. Assim, os maiores heróis de Ramknal são ladrões.

Claro, existem criminosos verdadeiros. Também existe lei e ordem — mas, como no reino de Ahlen, lei e ordem são para os tolos que se deixam pegar. Aqui prosperam os espertos e trapaceiros, enquanto aqueles com "aptidões menores" formam a força de trabalho braçal. As grandes cidades de Ramknal são governadas por teias complexas de guildas e sindicatos do crime, onde sempre existe trabalho para um ladrão, bardo, mercenário ou caça-recompensas ambicioso.

Ao contrário do que acontece com outros deuses, Hyninn não tem morada fixa em seu Plano. Nem palácio impressionante, nem torre de ossos, montanha mística ou exército de servos. O Deus da Trapaça vive entre os mortais, adotando múltiplos disfarces — ele pode ser qualquer um, a qualquer hora, em qualquer lugar. O mais comum é que ele atue como líder de uma grande guilda de ladrões; ou então como bardo ou bufão no castelo de um rei (na verdade, comenta-se que TODOS os bardos e bufões de Ramknal são Hyninn). No entanto, ele também pode ser o estalajadeiro, o ferreiro, a rapariga ou qualquer outro. Você pode procurar por ele, mas só vai encontrá-lo quando ELE quiser encontrar você.

Venomia

O Reino de Sszzaas

Alguns Planos, como Chacina, Werra e Deathok, ameaçam seus habitantes com mortes violentas. A morte também espreita no Plano de Sszzaas, mas em formas mais sutis e sorrateiras.

Venomia é um mundo tóxico. Em seus rios e mares borbulha enxofre, ácido sulfúrico, ácido clorídrico e outras substâncias venenosas. As nuvens nos céus são de gás cloro, tão mortais quanto o sopro de um dragão negro. Nevoeiros de cores doentias preenchem os vales, cobrem os pântanos e devastam desertos. O solo escuro é tão impregnado de metais pesados que encurta a vida de qualquer criatura em contato constante. As paisagens deste Plano emanam putrefação e decadência assim como um cadáver emana o fedor da morte.

Pouca vida vegetal consegue crescer em Venomia, e quase nenhuma serve para consumo humano — seja como comida, lenha ou material de construção. Suas frutas, verduras e legumes têm altas concentrações de veneno, tolerável apenas para as formas de vida locais. Suas árvores são negras e retorcidas, com madeira escura e gotejante de veneno: o viajante planar experiente sabe que usar essa madeira como lenha produz fumaça tóxica. Mesmo a seiva da madeira cortada emana uma toxina que, a longo prazo, mata qualquer habitante de uma cabana feita com ela.

A fauna local é composta unicamente por animais venenosos. Muitos, como as rãs e insetos, trazem a toxina na carne ou na pele, matando aqueles que tentam comê-los ou tocá-los. Outros são predadores equipados com engenhosos mecanismos naturais para envenenar suas presas — das conhecidas presas inoculadoras das serpentes ao sopro de gás mortal das hidras negras. Toda e qualquer forma de animal venenoso presente em Arton também existe aqui, em tamanhos maiores, ou com venenos piores. A luta pela sobrevivência é uma guerra química; vence a toxina mais forte, vence a imunidade mais eficiente. Mortos-vivos também são uma presença extremamente comum.

Os infelizes que morrem em Arton e terminam neste Plano não costumam durar muito mais. Não há cidades humanas ou semi-humanas em Venomia — nem mesmo os anões, com sua grande resistência a venenos, conseguem viver aqui. As comunidades locais são compostas por homens-serpente, homens-sapo, trogloditas, nagas, homens-escorpião e outras raças monstruosas, sempre aparentadas com animais venenosos. Desnecessário dizer que estes monstros caçam os humanos que encontram, para usá-los como escravos ou coisa pior.

Apesar da crueldade inerente a esta raça, os homens-serpente formam as sociedades mais avançadas em Venomia. Erguem cidadelas impressionantes, obras arquitetônicas que evocam respeito e temor. Seus palácios, torres e pirâmides têm corpos ofídios, janelas em forma de olhos e ladrilhos que lembram escamas. Fazem o observador ficar hipnotizado, prisioneiro de suas formas sedutoras e terríveis.

A maior das cidadelas de Venomia tem a forma de uma serpente gigantesca, com dezenas de quilômetros de comprimento, que morde a própria cauda e flutua sobre o pico de uma montanha, girando lentamente. Ali vivia Sszzaas, o Grande Corruptor em pessoa, servido por uma raça poderosa de mulheres-serpente (uma raça estranhamente semelhante à figura da Grande Serpente venerada pelas dragoas de Galrasia). Servos de outras raças, como homens-serpente, homens-escorpião e alguns poucos humanos (magicamente protegidos contra o veneno) também moram ali. Eram magos, clérigos, conselheiros e estrategistas de Sszzaas. Hoje eles passam seus dias tramando uns contra os outros, pensando em formas de tomar o poder de Venomia agora que seu deus está ausente.

Diz a lenda que o Deus-Serpente foi morto por Khalmyr após roubar todos os Rubis da Virtude. Muitos aventureiros poderosos vieram até este Plano acreditando que as gemas sagradas poderiam estar aqui, mas estavam errados. Elas estavam em Arton, protegidas pela naga Aspis, até o momento em que foram roubadas por um grupo de aventureiros e implantadas no corpo de um paladino morto — que graças a isso viria a se tornar o Paladino de Arton.

Erraram também aqueles que acreditaram na morte de Sszzaas; o Grande Corruptor trapaceou a todos. Está escondido em Arton, tramando um plano complicado que envolve o Paladino e alguns de aventureiros.

Muitos deuses maiores sabem sobre a falsa morte do Deus-Serpente. Outros não. A grande pergunta é: se Khalmyr acredita que realmente matou Sszzaas, por que não entregou ainda seu Plano — e seu posto no Panteão — a nenhum outro deus menor?

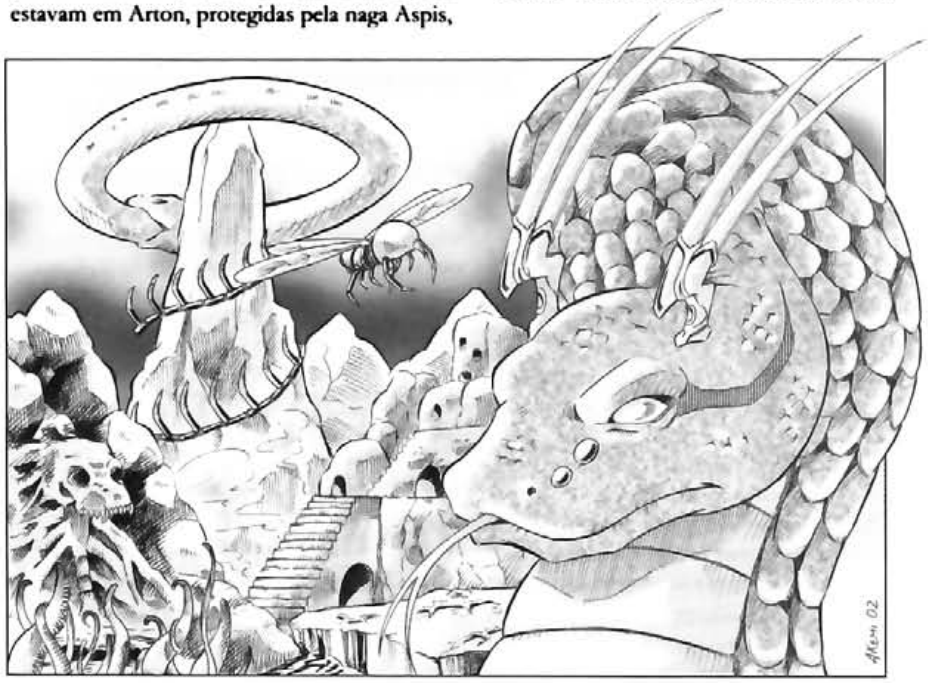
Vitalia

O Reino de Lena

Aventureiros que tenham visitado a ilha pré-histórica de Galrasia vão achar o Plano de Lena muito familiar.

Vitalia é um mundo de intensa energia positiva. Tudo que é ligado à vida prospera, toda força vital é mais poderosa. Em suas paisagens, a vida floresce mesmo nos lugares mais improváveis — das montanhas geladas aos desertos escaldantes, das crateras vulcânicas aos abismos marinhos. Todos estes lugares são tomados por vegetação exuberante, como grama de meio metro, flores do tamanho de casas, e árvores que beiram um quilômetro de altura. Até mesmo as cavernas são tomadas por densas florestas de fungos.

Pode parecer que todas essas características tornam Vitalia um lugar facilmente habitá-



vel. Muito pelo contrário: não é nem um pouco fácil construir cidades em terras onde toda vegetação cresce de novo poucos dias depois de cortada. Abrir estradas ou trilhas é inútil — ao final do dia estarão com antes. Só conseguem morar em Vitalia aqueles que vivem em perfeita harmonia com a natureza, sem modificá-la, como elfos, druidas, rangers e bárbaros. As cidades elevadas do povo élfico abraçam as imensas árvores e mergulham em suas copas, constituindo as maiores estruturas artificiais presentes neste mundo. Outros povos preferem pequenos acampamentos, aldeias, vilarejos ou o simples modo de vida nômade. Além disso, devido à dificuldade em forjar metais ou desenvolver novas tecnologias, quase todos os povos formam sociedades tribais — com a exceção óbvia dos elfos, que têm uma cultura bastante avançada.

Outro desafio para os habitantes de Vitalia são seus animais. Como ocorre em Galrasia, as criaturas nativas são muito maiores que seus equivalentes de Arton: sapos do tamanho de lobos, lobos do tamanho de cavalos, cavalos do tamanho de elefantes... e nem pergunte o tamanho dos elefantes! Em média, todos os animais são duas vezes maiores e oito vezes mais pesados. Isso sem mencionar certas variedades gigantescas, como aranhas, escorpiões e besouros maiores que castelos. Na verdade, alguns chegam a ser tão titânicos que certas raças constroem aldeias em seus corpos, vivendo como parasitas.

Também como em Galrasia, o Plano de Lena tem dinossauros. Alguns são realmente imensos, maiores que qualquer outra espécie animal encontrada nos Planos (quilômetros de comprimento, dizem). Grande parte dos dinos e outros monstros gigantescos vive em áreas restritas, distantes das regiões habitadas por humanos — mas é comum que alguns decidam ir além de seus territórios, criando problemas de bom tamanho!

Além de animais gigantes, Vitalia é habitada por grande número de fadas (especialmente dríades), entes e dragões verdes. A enfermeira, único animal conhecido capaz de lançar magias de cura, também é encontrada aqui em abundância.

A energia positiva de Vitalia afeta os processos metabólicos dos seres vivos de forma espantosa. A cura natural funciona duas vezes mais rápido, enquanto qualquer magia de cura consegue automaticamente um acerto e/ou efeito máximo (não é necessário lançar os dados). Isso se aplica apenas a criaturas vivas: construtos não são afetados, mas mortos-vivos de qualquer tipo têm dificuldade em lidar com tanta energia positiva. No Reino de Lena, é impossível para mortos-vivos recuperar Pontos de Vida, seja com descanso, magia ou quaisquer outros meios.

Magias ou poderes que de alguma forma suguem ou destruam energia vital (como o dreno de energia de **D&D**, ou a magia Toque do Vampiro de **3D&T**) não funcionam aqui. O mesmo vale para todas as formas de doença e envenenamento, normais ou mágicas.

No centro do Reino de Lena, uma formação arbórea com meio quilômetro de diâmetro cresce continuamente, subindo aos céus dezenas de metros por dia. Em suas câmaras e cidadelas cheias de flores vive uma população de estranhos seres planares que lembram crianças humanas, com olhos e cabelos de cores vivas. Essas Crianças de Lena passam seus dias cantando, brincando e inventando jogos. O som de sua felicidade pode ser ouvido ao longe; de acordo com as histórias contadas pelas sacerdotisas de Lena, toda a energia vital de Arton vem do canto e riso dessas crianças — e, se um dia sua alegria acabar, o multiverso estará condenado.

A própria Lena, na forma de uma garotinha de seis anos com cabelos azuis, brinca com as outras crianças em sua Árvore da Vida. Ela dificilmente será hostil com visitantes, mas talvez queira brincar um pouco antes de ouvir sobre seus problemas...

Terápolis

O Reino de Tanna-Toh

Tanna-Toh é a deusa do conhecimento e dos povos civilizados. Ela é oposta à ignorância, barbárie e selvageria. Por esse motivo, visitar o Reino de Tanna-Toh pode ser fascinante para alguns, mas extremamente perturbador para outros.

Terápolis é o único dos vinte Reinos dos Deuses que NÃO TEM áreas selvagens de qualquer tipo. Todas as suas regiões são totalmente tomadas por estruturas artificiais — são milhares de quilômetros quadrados de cidades, muralhas, estradas, pontes, aquedutos, redes de esgoto, campos de cultivo, pastagens... muito mais do que qualquer povo teria sido capaz de construir em mil gerações. De fato, tais estruturas não foram realmente construídas: elas parecem se formar naturalmente, da mesma forma que campos, montanhas e mares se formam em outros Planos.

O tipo de "terreno" mais comum são as grandes cidades, com seus infinitos quarteirões, avenidas, passarelas, palácios e outras obras arquitetônicas. Suas estruturas são impressionantes — um único templo, fortaleza, biblioteca, torre ou anfiteatro pode ser maior que uma montanha inteira de Arton. Mas em meio à aridez do mármore e granito também temos parques e jardins magníficos, talvez os únicos lugares em Terápolis onde um ranger, bárbaro ou druida possa encontrar um pouco de conforto.

Estátuas de todos os tipos e tamanhos proporcionam grande beleza à paisagem. Elas exibem os deuses do Panteão, figuras importantes de Arton, animais e monstros fantásticos, e uma infinidade de outros temas. Cada estátua traz em seu pedestal informações claras sobre a figura representada, em inscrições mágicas que qualquer pessoa letrada pode ler, não importando seu idioma. Na verdade, toda e qualquer forma de escrita encontrada em Terápolis — desde

as placas informativas ao mais obscuro livro de feitiços — muda magicamente para o idioma nativo de cada leitor.

Em geral as cidades são separadas entre si por áreas rurais e ligadas por estradas amplas. Forças sobrenaturais do Plano fazem com que as fazendas dispensem cuidados — os campos de cultivo e áreas de pasto jamais são tomados por outros tipos de vegetação, sempre mantendo suas formas naturais. Muitos tipos de animais vivem nessas fazendas, em áreas delimitadas por cercas e muros, formando a vida animal nativa: apesar da comida abundante e ausência de predadores, eles mantêm taxas controladas de reprodução que impedem qualquer desequilíbrio ecológico.

Apesar das grandes extensões urbanizadas, nem todas as cidades são habitadas — a população humana e semi-humana do Plano não é assim tão grande. A maior parte das cidades está vazia. Certas regiões, no entanto, servem como covil para povos ou raças perigosas.

Sobre as criaturas de Terápolis, é importante lembrar que elas costumam ser mais inteligentes que seus equivalentes em outros Planos. Animais de rebanho têm o intelecto de um cão. Cães podem ser tão espertos quanto macacos ou ogres. E seres humanóides que seriam bárbaros em outros mundos — como ogres, orcs e goblinóides — formam aqui culturas muito mais avançadas, que dominam inclusive a linguagem escrita e a prática de magia. Isso não significa, entretanto, que sejam menos cruéis...

Também não é raro que certos monstros inteligentes, como dragões, beholders, medusas e liches, ocupem suas próprias cidades — sejam restritas às suas espécies, sejam mistas. Às vezes, humanos e semi-humanos também vivem em harmonia nas cidades dos monstros, mas isso é incomum; em tais lugares, muito mais provável é encontrar humanos em masmorras, ou servindo como escravos.

Felizmente, a maior parte da população de Terápolis é formada por humanos. Elfos, anões, halflings e gnomos (provenientes não de Arton, mas de outros mundos) também estão presentes, encontrados entre os humanos ou em cidades próprias. Uma vez que não existe a necessidade de caçar, construir, cultivar ou cuidar de animais, os habitantes locais tipicamente devotam suas vidas aos estudos, artes, esportes ou prática de magia. Os aventureiros deste Plano são aqueles que procuram os mais preciosos e perigosos segredos em áreas remotas, em geral aquelas habitadas por monstros.

Localizada no centro de Terápolis, a Biblioteca dos Planos é maior que a maioria das cidades de Arton. Ali vive Tanna-Toh, que pode ser encontrada em seu estúdio, em meio a quilômetros de estantes de livros. É perigoso percorrer esses corredores sem um guia: alguns livros têm histórias tão poderosas que seus personagens ocasionalmente escapam das páginas, podendo atacar aqueles que encontram.

Na forma de uma anciã recurvada sobre seus pergaminhos, a deusa registra em novos tomos todos os acontecimentos ocorridos no multiverso. Geralmente a deusa está ocupada demais para falar pessoalmente com eventuais visitantes, mas seus milhares de assistentes — na maioria magos e clérigos humanos — podem solucionar suas questões. Também é papel dos assistentes recapturar personagens fugitivos e fazer com que voltem a seus livros.

Odisséia

O Reino de Valkaria

Se existe um lugar que mereça realmente ser chamado de "Mundo da Aventura", esse lugar é sem dúvida o Plano de Valkaria. Esta deusa acredita que, para ser verdadeiramente completo e feliz, todo ser vivente precisa de desafios. E o Plano de Odisséia parece existir exatamente para cumprir esse objetivo; oferecer desafios, perigos e aventuras.

Valkaria é a deusa criadora da raça humana, e cedeu a ela seu atributo mais importante — a ambição. O descontentamento eterno que impede os humanos de ficar satisfeitos com aquilo que são ou aquilo que possuem. A energia que os impele a lutar, conquistar, dominar e evoluir. Membros de outras raças muitas vezes temem, odeiam ou desprezam os humanos por sua ambição (ou ganância, diriam alguns), que é sem dúvida sua maior fraqueza. Mas esta é também sua maior força, aquilo que faz a raça humana dominar quase todos os reinos e mundos em que vive.

Para o olho destreinado, as paisagens de Odisséia não parecem muito diferentes de qualquer região do Reinado. Têm vastas planícies, florestas, montanhas e oceanos, com vida animal e vegetal normais. Variados tipos de terreno permitem a humanos e semi-humanos prosperar como fariam em seus mundos nativos — seja fixando-se em grandes metrópoles, seja como bandos de bárbaros errantes. Agricultura e pecuária são práticas muito difundidas, bem como a caça, pesca e mineração. Cidades arborícolas de elfos, tocas de halflings, colônias subterrâneas de anões... há lugar aqui para todos os tipos de comunidade e todos os modos de vida. Mesmo assim, temos ocasionais conflitos entre povos ou raças, e até mesmo grandes guerras.

No entanto, o observador mais atento notará certas peculiaridades neste Plano. De alguma forma, tudo parece mais grandioso e desafiador. Suas montanhas são mais altas, seus abismos são mais profundos. As florestas são vastas, densas, repletas de animais selvagens. Grandes redes de cavernas e túneis percorrem o subsolo. Formações naturais assumem a aparência de rostos humanos, monstros ou deuses, sem nenhuma explicação.

Em Odisséia não há lugar totalmente inacessível — mas os caminhos serão sempre perigosos. Sobre cada rio caudaloso há uma árvore caída ou formação rochosa, possibilitando uma travessia arriscada. Cada montanha íngreme tem uma trilha estreita e precária que leva ao topo. Para cada vale perdido existe uma passagem secreta através de um desfiladeiro. É como se a própria geografia estivesse dizendo: "você ousa me enfrentar?"

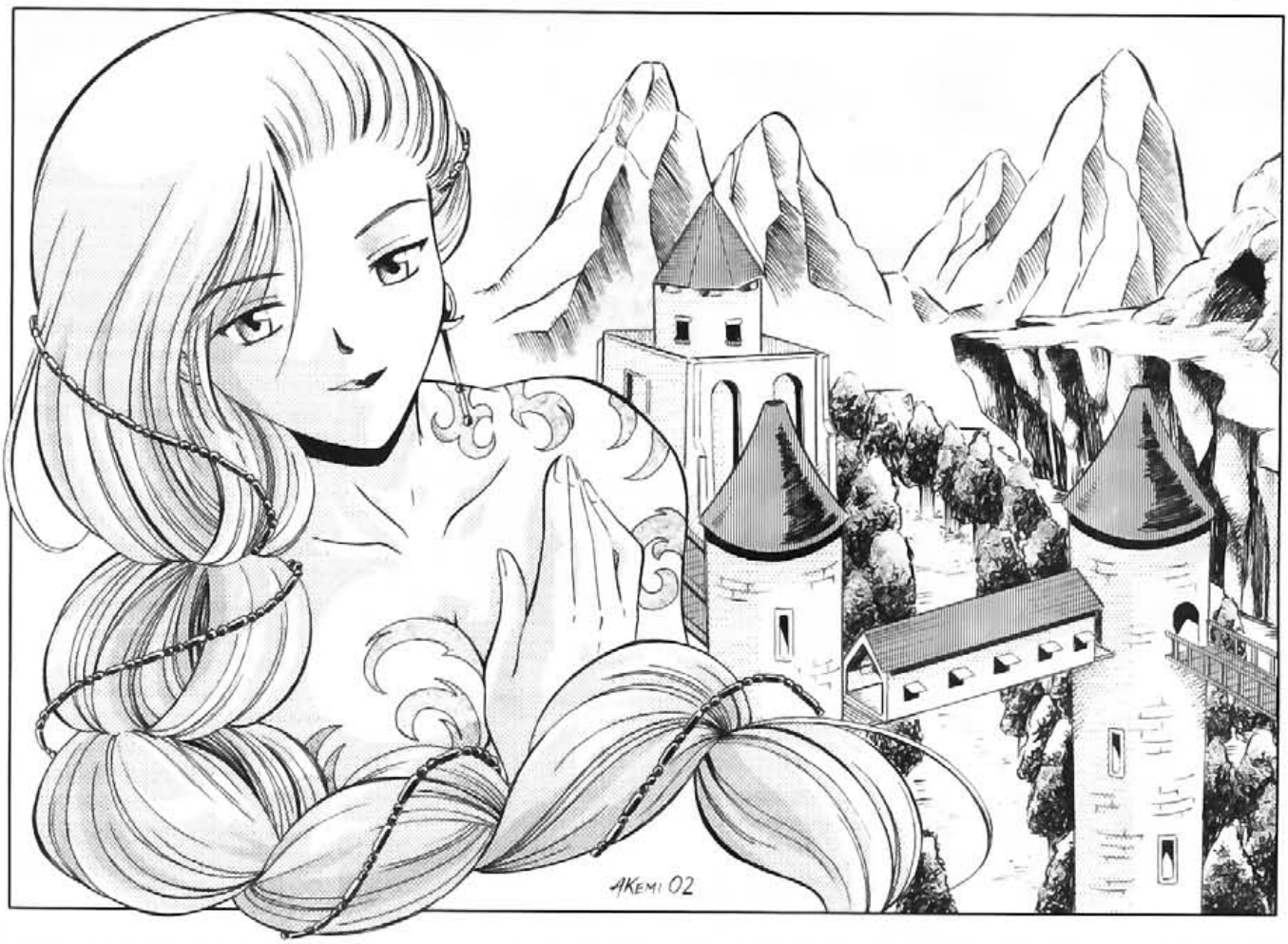
Também encontramos em Odisséia uma quantidade estonteante de cavernas, masmorras e ruínas de todos os tipos — praticamente duas ou três nas vizinhanças de cada aldeia ou vilarejo. São templos de antigos cultos, castelos assombrados, torres de magos loucos, tocas de kobolds, fortalezas voadoras, covis de dragões... lugares de perigo, ação e aventura.

Essas masmorras apresentam uma arquitetura estranha, elaborada de forma que pareça não ter outro objetivo além de desafiar aventureiros. Você vai encontrar, por exemplo, antigos palácios reais com armadilhas mortais a cada metro dos corredores ("como os nobres conseguiam viver aqui sem cair nas próprias armadilhas?"). Da mesma forma, as masmorras são povoadas por monstros que não deveriam coexistir de forma alguma: no aposento vizinho ao covil dos escorpiões-gigantes você pode encontrar a morada de um grupo de ogres ("por que diabos os escorpiões não atacavam os ogres, ou vice-versa?"). É inútil procurar explicações. Em Odisséia, certos lugares não existem para fazer sentido: existem apenas para oferecer oportunidades de aventura e batalha.

Quando vivia aqui, Valkaria habitava o Calabouço do Desafio — uma vasta cidadela feita apenas de corredores e câmaras. Para atingir a câmara central onde morava a deusa e receber suas graças, o visitante deve antes vencer várias camadas de labirintos, por onde vagam criaturas e monstros de todos os tipos — os servos pessoais da deusa, que combatem intrusos até a morte. Isso pode fazer parecer que Valkaria é um tanto cruel, mas não é bem assim: ela apenas gosta que seus visitantes sejam aventureiros. Toda criatura morta no Calabouço ressurge com vida bem diante do portão de entrada, com seus pertences intactos (mas também sem nenhum dos tesouros que tenha encontrado pelo caminho).

Atualmente a deusa Valkaria não pode mais ser encontrada em seu Plano. Como castigo por participar da Revolta dos Três Deuses, ela foi transformada por Khalmyr em uma imensa estátua e condenada a permanecer assim até que seus devotos — os aventureiros de Arton — provem sua fidelidade. Encerrado em um Semiplano dentro da estátua existe um labirinto, talvez o maior e mais perigoso em todo o multiverso. Seus monstros e armadilhas fariam até mesmo deuses menores tremerem de medo. No dia em que um grupo de aventureiros desafiar e vencer esse labirinto, atingindo sua última câmara, o teste proposto por Khalmyr terá sido vencido. E Valkaria será livre.

PALADINO



Um pouco mais sobre os Planos

As informações principais sobre os Reinos dos Deuses de Arton apareceram na aventura "Reino da Escuridão", publicada na revista DRAGÃO BRASIL #77. Uma boa explanação sobre o destino das almas também foi oferecida pela deusa Wynna em HOLY AVENGER #30. Vamos reproduzir aqui parte dessas explicações, de forma resumida.

Um Plano é um tipo de mundo paralelo — na verdade, é algo muito maior que um mundo convencional. Em vez de um planeta, o Plano é na maioria das vezes como um "disco" que se estende por centenas de milhares de quilômetros além de seu centro, com seus próprios continentes, oceanos, ilhas, abismos e outros aspectos geográficos.

Planos são como outras dimensões. Não se pode chegar até eles de formas normais, apenas por meios mágicos ou ciência muito avançada. Para aventureiros de Arton, a magia Teleportação Planar (veja adiante) é a maneira mais comum de realizar a façanha.

A cosmologia de Arton é formada principalmente pelo Plano Material Primário (o "mundo normal", onde fica Arton), os quatro Planos Elementais (da Água, Fogo, Ar e Terra), os dois Planos de Energia (positiva e negativa, ou Luz e Trevas), três Planos Intermediários (astral, etéreo, sombra...) e os Reinos dos Deuses. Também temos uma grande quantidade de Semiplanos, "universos compactos" criados por magia poderosa. A Grande Academia Arcana e o labirinto dentro da estátua de Valkaria são exemplos de Semiplanos.

Os Reinos dos Deuses servem como habitações para os vinte deuses maiores do Panteão (deuses menores não possuem Planos próprios, mas às vezes podem possuir Semiplanos). Os deuses vivem ali pessoalmente, sendo raro que abandonem seu território — pois em seu Reino eles são muito mais poderosos, e não podem ser destruídos.

As almas daqueles que morrem em Arton renascem aleatoriamente (ou não, quem sabe?) em um desses vinte Reinos, com a mesma aparência e poderes que tinha em vida (mas sem seus pertences materiais). Essa pessoa passa a ser considerada então um "nativo" do Plano, e deve encontrar ali seu lugar. Nativos dos Planos não envelhecem, mas ainda podem sofrer dano e morrer por inanição, asfixia, doença, violência e outras aflições. Caso essa "segunda vida" seja perdida, então a pessoa será destruída para sempre, sua energia vital servindo de matéria-prima para a criação das almas que ainda vão nascer. Desnecessário dizer que em alguns Planos a vida é mais confortável (ou durável) que em outros.

Não é comum que pessoas mortas venham a renascer nos Planos Elementais, Planos de Energia, Intermediários ou Semiplanos. No entanto, aventureiros experientes declaram que já tiveram encontros com almas renascidas nesses lugares.

Quando uma pessoa é ressuscitada em Arton, sua alma desaparece do Plano onde estava e retorna ao Plano Material, recuperando sua "primeira vida". Em geral a vítima não se recorda do que ocorreu quando estava nos Reinos dos Deuses (ou apenas tem vagas lembranças, como se fossem sonhos). Caso a pessoa tenha sido destruída enqquanto estava no Reino dos Deuses, então sua ressurreição será impossível — eis porque à vezes uma ressurreição não funciona, mesmo quando todas as condições são favoráveis.

Vale lembrar, um viajante planar que venha a morrer quando está em outro Plano ainda não perdeu sua "segunda vida". Na verdade, ele renascerá exatamente no mesmo Plano onde se encontra, tornando-se então um nativo.

Mudanças de Planos exercem sobre os viajantes certos efeitos colaterais. Qualquer criatura fica mais fraca quando está fora de seu Plano nativo. Em **3D&T**, sofre um redutor de -1 em todas as Características e Focus, limitando seus poderes e sua magia. Em outros sistemas, o Mestre pode aplicar redutores variando entre -1 e -4 em habilidades variadas. Regras oficiais podem ser encontradas em antigos títulos da linha **Planescape,** ou no mais recente **Manual of the Planes.**

Os maiores afetados são os clérigos, paladinos e outros servos dos deuses. Quando estão distantes de seu mundo nativo, estão também distantes do contato com sua divindade. Seus Poderes Concedidos desaparecem e, para realizar magias que exigem Clericato ou Paladino, seus Focus sofrem redutor de -2. Em **D&D,** em geral o Nível de Experiência do personagem sofre um redutor temporário (mas afetando apenas sua capacidade de lançar magias; Pontos de Vida e outras características não são alteradas). Os efeitos terminam quando ele retorna a seu próprio Plano. Penalidades por mudar de Plano são canceladas caso o personagem se torne um nativo.

A única exceção é quando um servo dos deuses viaja para o Plano da própria divindade que ele serve. Neste caso, seus poderes aumentam consideravelmente — ele recebe um bônus de +2 em seus Focus e pode usar todos os Poderes Concedidos livremente, da mesma forma que um sumo-sacerdote.

Teleportação Planar

Exigências: Focus 7 em pelo menos três Caminhos

Custo: 1 ponto por pessoa

Duração: instantânea

Alcance: especial

Magias normais de Transporte ou Teleportação (comum, Avançada ou Infalível de Vectorius) não podem ser usadas para viajar até outros Planos. A magia necessária para isso é muito mais poderosa, e poucos no mundo conseguem lançá-la.

Uma Teleportação Planar pode enviar uma pessoa ou criatura para cada Ponto de Vida ou de Magia gasto. Para transportar cargas, cada Ponto de Vida/Magia vale 50kg.

A magia só permite ao mago viajar para um lugar do Plano onde ele já esteve. Caso seja sua primeira viagem, ele vai aparecer em um ponto qualquer, escolhido ao acaso pelo Mestre. A magia nunca pode levar para o centro de um Plano, onde habitam os deuses, e também não oferece ao mago e seus companheiros condições para sobreviver em outros Planos. Para isso eles devem recorrer a outros meios.

O Mago Planar (kit de personagem visto no **Manual do Aventureiro**) pode usar esta magia mais facilmente: para ele, a exigência é Focus 4 em três Caminhos. Ele também gasta apenas 1 Ponto de Vida/Magia para transportar qualquer quantidade de pessoas ou carga, limitado apenas por seu Focus mais baixo entre os três necessários (por exemplo, até quatro pessoas se tiver Focus 4).

ARTON É UM MUNDO DE PROBLEMAS.
O MAIS RECENTE DELES ENVOLVE UM PODEROSO GIGANTE CINZENTO QUE ATACA OS BAIRROS COMERCIAIS DE VALKARIA...
ANDRÉ VAZZIOS & ANDRÉ VALLE - Plot LEO ALVES - Lápis JÚLIO CESAR ZVIR - Arte-final RUBENS ALVES - Cores
ELE SURGE SEM AVISO EM MEIO ÀS FEIRAS, E DESTRÓI TUDO EM SEU CAMINHO...
AJUDEM! A FERA VOLTOU!
O DEUS TIBAR ESTÁ ZANGADO CONOSCO!
ONDE ESTÃO OS HERÓIS DO PROTETORADO DO REINO?
ESTÃO LONGE! EM UMA MISSÃO!
MAS O DEUS ARTONIANO DO COMÉRCIO PARECE NÃO OUVIR AS PRECES...
PIEDADE, TIBAR! EU PAGUEI O QUE DEVIA AO VELHO AVARENTO!
NÃO DESTRUA NOSSAS COISAS!
...OU NÃO SE IMPORTAR COM ELAS.
P-POR FAVOR, TENHA PIEDADE...
POR LENA E MARAH, EU SUPLICO...
...NÃO MACHUQUE MINHA CRIANÇA!
JOGO PERIGOSO

NÃO MACHUCAR A CRIANÇA?
COMO SE O DEMÔNIO DE TIBAR NÃO FOSSE RUIM O BASTANTE PARA OS NEGÓCIOS...
...DEVO AINDA SER PACIENTE COM CRIANÇAS SUJAS QUE ESPALHAM MINHA MERCADORIA PELO CHÃO?
A GUILDA DOS MERCADORES ACHA QUE O REI THORMY NÃO ESTÁ DANDO A DEVIDA ATENÇÃO AO PROBLEMA...
...E DECIDE USAR SEU OURO E JÓIAS PARA CONTRATAR AJUDA.
COMO SABEM QUE A MERCENÁRIA CONSEGUIRÁ DERROTAR O MONSTRO?
• MONSTROS?
• LADRÕES?
• ASSASSINOS?
Billie Branch
BREAKER
É MELHOR QUE CONSIGA! É A MERCENÁRIA MAIS CARA DO REINADO!
CHEGOU A SER GUARDA-COSTAS PESSOAL DE VECTORIUS!
PAGAR TÃO CARO POR SEUS SERVIÇOS DEVE ACALMAR O DEUS TIBAR E AFASTAR O DEMÔNIO!
SE ESTOU ERRADO, QUERO QUE A ESTÁTUA DE VALKARIA ME CAIA...
...NA CABEÇA?
K-KCRAC!
BRUUMMMMMM!

HAH! ENTÃO VOCÊ VEIO, MONSTRO?
E AGORA ATACA MEUS CONTRATADORES? NÃO POSSO ACEITAR...
COINCIDÊNCIAS ASSIM SÃO MAIS QUE BEM-VINDAS. PONTUAL COMO ESPERADO ELA SURGE ENTRE OS TELHADOS, PRONTA PARA SUA TAREFA.
...MESMO QUE ESTEJAM ME PAGANDO ADIANTADO!
FWAPT!
A LUTA É ESPETACULAR... ASSIM COMO A DESTRUIÇÃO.
OS COMERCIANTES ESPERAM QUE A OFERENDA ACALME O DEUS DO COMÉRCIO...
...MAS NEM POR ISSO DEIXAM DE SOFRER COM TANTO PREJUÍZO.
KTUMP!
KROOOM!!!
WHUMPT!

HQ produzida pelos alunos do Curso de Quadrinhos da

ESCOLA OFICINA
www.escolaoficina.com.br

SANTO ANDRÉ (11) 4438.6800 DOM PEDRO II, 1067
SÃO BERNARDO (11) 4123.0377 SEN. VERGUEIRO, 241
SANTOS (13) 3232.8787 CONS. NÉBIAS, 621

O Necromante Responde

escreva para Revista TORMENTA · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · revistatormenta@uol.com.br

Cumprimentos de Wynna e Tenebra a todos vocês, caros leitores e fãs de **Tormenta**. *Novamente eu, Vladislav Tpish, estou aqui para lançar um pouco mais de informação sobre nosso querido e ainda jovem mundo de RPG.*

Um Mundo de Problemas

Vladislav, vou precisar de sua ajuda. Estou encontrando alguns problemas nos artigos desenvolvidos na revista TORMENTA, e gostaria de sua opinião para resolvê-los:

1) *Desde a primeira edição do módulo básico, dizia-se que a vila de Durtras era constantemente atacada pelo dragão de cobre chamado Zarnee. Mas agora fico sabendo que Durtras fica em Sckharshantallas, um reino dominado por um dragão vermelho (um Dragão-Rei, inclusive) que PROÍBE a existência de outros dragões em seu reino. Então por que Sckhar ainda não destruiu Zarnee?*

2) *A revista TORMENTA #8 descreveu o reino de Deheon. Ali foi dito que o Pântano dos Juncos fica na fronteira com Wynnla, mas sempre foi dito que o pântano fica entre Valkaria e Malpetrim — como também é mencionado em HOLY AVENGER.*

3) *Na mesma revista foi dito que a liderança do Protetorado do Reino foi dada a Alan Greynnier, amigo de Phylidio. Mas na MESMA revista (pág. 28) menciona-se que o Protetorado foi fundado em 1364. De acordo com a Linha do Tempo, Phylidio morreu em 1359. Então como poderia ELE ter fundado o Protetorado?!*

4) *Outro problema na Linha do Tempo de Arton: se Sandro Galtran tornou-se aventureiro em 1399, como ele participou da aventura conhecida como Holy Avenger (em 1398)?*

5) *Em que reino fica a cidade de Villepetrim, que apareceu nos mapas de* **Tormenta 3E?** *E a cidade de Nilo? Esta acredito que seja nos reinos de Ahlen, Collen ou Tollon.*

6) *O tópico que descreve os gênios no* **Guia de Monstros de Arton** *diz que existem seis variedades, mas apenas quatro são citadas (ficaram faltando os Divs e Asuras).*

7) *Usando as regras de conversão vistas em TORMENTA #3, algumas vezes obtive resultados absurdos (um gigante real tem 40 DVs e causa 20d6 de dano!). Há também casos opostos, como o basilisco, que é bem menos poderoso no* **Guia de Monstros de Arton**. *A menos que a criatura em questão não exista em* **D&D**, *o melhor é utilizar os dados do* **Livro dos Monstros**, *ou os resultados obtidos desta forma? E se a criatura do* **LdM** *apresenta algum poder que não existe no* **Guia**, *como os fantasmas, que podem causar envelhecimento, mas não podem voar nem realizar possessão?*

8) *Arton está ficando um pouco complicado. Alguns fatos estão se contradizendo. É verdade que você, Vladislav, foi companheiro de Leon e do Paladino de Jallar? Mas e quanto ao grupo de Katabrok, Abdulah e os demais? E afinal de contas, o Paladino de Jallar foi morto por sua deusa ou durante alguma aventura?!*

Maury Abreu, e-mail

É verdade que você, Vladislav, foi companheiro de Leon e do Paladino de Jallar? Mas e quanto ao grupo de Katabrok, Abdulah e os demais?

1) É fato que dragões de modo geral — e Sckhar em particular — são muito territoriais, e não admitem outros de sua espécie em seu terreno. Portanto, Sckhar realmente ordena a caça, morte e/ou expulsão de todo dragão QUE CONSEGUE ENCONTRAR em seu reino. Apesar de possuir poderes quase divinos, Sckhar não tem como evitar que um ou outro dragão escape de sua vigilância — especialmente Zarnee, um espécime muito astuto e com predileção por labirintos e charadas.

2) A localização exata do Pântano dos Juncos (que não é tão exata assim, dependendo do caminho que você segue) pode ser verificada na aventura "O Monstro Atrapalhado", na edição especial SÓ AVENTURAS.

3) Não entendo sua pergunta. Por que o fato de Philidio estar morto impediria que um amigo seu assumisse a liderança do Protetorado?

4) Bem, em minha opinião, o filho de meu bom amigo Leon NUNCA se tornou realmente um aventureiro, nem aqui e nem em Tamu-ra...

5) Confira a localização correta de tais cidades

na série O REINADO.

6) Os seis tipos de gênios de Arton foram melhor explicados no BESTIÁRIO HOLY AVENGER, que acompanhou a revista DRAGÃO BRASIL #86.

7) Note que um gigante real possuir 40 DVs e causar 20d6 de dano não é assim tão absurdo — os monstros de Arton e de **D&D 3ª Edição** são, de modo geral, mais poderosos. No entanto, como já prevenimos antes, converter criaturas de **3D&T** para **D&D** pode produzir resultados inesperados, devido às grandes diferenças entre estes sistemas. Caso você tenha a escolha de usar as regras de conversão ou o **Livro dos Monstros D&D**, recomendamos que simplesmente siga seu bom senso. Você mesmo pode adaptar ou eliminar poderes que não existam no jogo que você usa.

8) Não vejo nenhuma contradição em suas afirmações. Sim, fui companheiro de aventuras do Paladino, Leon, Luigi e Lenora — mas não vejo como essa parte de minha carreira me impediria de TAMBÉM me aventurar com Katabrok, Abdullah e a finada Tallethia. Tais coisas aconteceram em ocasiões diferentes. E sobre a morte do Paladino... bem, digamos que nosso companheiro foi morto MUITAS vezes por MUITAS criaturas (e boa parte de minha fortuna foi destinada a ressuscitá-lo).

Morte e Renascimento

Caro Vladislav, sou um viajante planar. Já visitei vários planos e planetas, e gostei muito de um chamado Terra, conhece? Vamos às minhas dúvidas...

***1)** Se eu morrer, vou parar em um Plano, certo? Mas eu não renasço? Como ficaria isso?*

***2)** No MANUAL DO AVENTUREIRO, a descrição dos sacerdotes diz que o Nada e o Vazio se casaram e deram à luz os vinte deuses maiores do Panteão. Mas Tilliann e o Terceiro também não eram deuses? O correto não seria vinte e dois?*

***3)** Os deuses menores podem ser fruto de deuses maiores?*

***4)** Caso um paladino renasça o mesmo ocorre com seu antipaladino?*

***5)** Se Mestre Arsenal é tão poderoso e com tantos itens mágicos, por que não contratam ele para combater a Tormenta?*

***6)** Sendo líder do Panteão, Khalmyr não poderia colocar outro deus no lugar de Sszzaas?*

Daniel Assunção, e-mail

Um viajante planar? Que ocorrência rara e interessante! Sim, já tive contato com alguns relatos sobre esse mundo "Terra", mas não estou completamente convencido de sua existência. Acho difícil crer que a vida como conhecemos possa existir na ausência de magia, um elemento tão importante para o desenvolvimento de nossa civilização.

1) Felizmente, explicações pormenorizadas sobre os Planos e o destino das almas podem ser encontradas nesta edição, na última parte de "Reinos dos Deuses".

2) É certo, Tilliann e o Terceiro faziam parte do Panteão no momento da criação dos deuses. Mas Ragnar e Hyninn não faziam. Eles ascenderam como deuses maiores apenas após o incidente que culminou com a punição do Terceiro, Tilliann e Valkaria, sendo que apenas esta última conservou sua posição.

3) Em alguns casos, sim. Um exemplo é justamente Hyninn, notoriamente conhecido como filho de Nimb. No entanto, nem todos os deuses menores nasceram dessa forma.

4) Às vezes, sim. Mas uma outra teoria diz que, caso um paladino morto seja ressuscitado — e o fato chame a atenção de forças malignas poderosas —, então um novo antipaladino seria criado para tentar destruí-lo.

5) Bem, o que faz você pensar que ele aceitaria? Certamente o sumo-sacerdote de Keenn tem outras preocupações que não envolvem salvar o mundo. Aliás, para "contratar" Arsenal, o que você sugere oferecer como pagamento?! Ou uma conjectura mais assustadora: o que ELE exigiria em troca?!

6) Muitos estudiosos dos deuses acreditam que sim. No entanto, ele aparentemente decidiu não fazê-lo. Desconheço as verdadeiras razões, mas aconselho fortemente que acompanhe a revista em quadrinhos HOLY AVENGER para conhecer a resposta.

Goblins ou Anões?

Encontrei um erro no volume 2 de O REINADO: a descrição dos goblins diz que esta é a terceira raça não-humana mais numerosa do Reinado. Mas a descrição dos anões diz a mesma coisa sobre estes! Afinal, qual dos dois é a terceira mais numerosa? Os minotauros são a primeira, os halflings a segunda, e a terceira seria quem?

Ainda sobre o REINADO, ficou faltando a descrição da Floresta de Naria na capítulo sobre Tapista; e no mapa de Petrynia não consta a localização de Malpetrim.

Maury "Shi Dark" Abreu, e-mail

A terceira raça não-humana mais numerosa no Reinado são os goblins. Qualquer afirmação contrária certamente deve ser obra de algum anão incorformado que teve acesso aos textos de O REINADO.

Vocês transformaram minha amada, doce, meiga e inocente deusa em um estúpido minotauro!!!

Quanto à Floresta de Naria, nem todas as localidades que constam nas descrições aparecem nos mapas — e vice-versa. No caso de Malpetrim, por um erro infeliz seu nome não aparece ao lado do ponto que marca sua localização no canto inferior direito do mapa (logo abaixo da Mansão de Zolkan). Penso que não devíamos mais deixar a revisão dos mapas a cargo de Katabrok e Tasloi...

Divina Serpente

Caros editores desta revista, venho expor minha indignação por causa do que fizeram com minha deusa, a Divina Serpente. Vocês transformaram minha amada, doce, meiga e inocente deusa em um estúpido minotauro!!! Ou vocês consertam o mal-entendido ou paro de comprar a revista!

Narsher, meio-dragão branco, filho de Sckhar e servo da Divina Serpente, e-mail

Um filho de Sckhar?! Bem, é fato que o Dragão-Rei tem uma prole numerosa — mas acho muito improvável que você seja então um meio-dragão branco, uma vez que Sckhar é um dragão vermelho. Sugiro que investigue melhor sua paternidade.

Quando à Divina Serpente... sem dúvida você deve estar confuso sobre a própria divindade que afirma servir. "Doce, meiga e inocente" são adjetivos que dificilmente podem ser associados a uma deusa da força, coragem e dominação dos fracos. Note também que não "transformamos" ninguém em minotauro — estudiosos simplesmente descobriram que Tauron era o Deus da Força o tempo todo, e a Divina Serpente não ocupa de fato uma posição no Panteão. O fato será melhor explicado na próxima edição de TORMENTA, quando teremos também informações atualizadas sobre os sumo-sacerdotes.

Clérigos Voadores

1) Os Kits contidos no MANUAL DO AVENTUREIRO não poderiam ser combinados? Por exemplo, eu poderia criar um Mago de Combate que fosse ao mesmo tempo um Samurai?

Um anão que não se lembra do caminho para Doherimm sofre de uma Maldição de -1 ponto?

2) Os elfos-do-céu podem ser clérigos de quais deuses?

Victor Avner "Vectoryus" C. Tabosa

1) Essa é uma pergunta insistente, e sou obrigado a dar a mesma resposta: cada personagem pode possuir um, e apenas um, Kit de personagem. Se você deseja um Mago de Combate que também seja um Samurai, ou o contrário, então terá que adotar um Kit e comprar separadamente as Vantagens que fazem parte do outro Kit, pelo custo normal.

2) Elfos-do-céu são, essencialmente, elfos comuns equipados com asas. Quaisquer poderes ou restrições válidas para elfos também valem para os elfos-do-céu, incluindo as divindades permitidas.

Terras Desconhecidas

Saudações, Vladislav, meu querido! Que bom que a revista não foi cancelada! E que bom ainda que vocês pretendem lançar suplementos nas bancas! Adorei o MANUAL DO AVENTUREIRO. Vocês poderiam, no futuro, lançar um manual mais completo, igual aos Livros Vermelhos do ***AD&D****. Tenho as seguintes dúvidas, vejamos...*

1) Em ***3D&T****, um anão que não se lembra do caminho para Doherimm sofre de uma Maldição de -1 ponto?*

2) No caso de um aluno da Academia Arcana, ele poderia escolher um curso "específico", como Elementista do Fogo ou Necromante? Existe alguma vantagem ou penalidade neste caso?

3) Que tal lançarem suplementos contando a história antiga de Arton? Quando Vectorius ainda era um aventureiro, quando ainda não havia a Academia Arcana, quando ainda não havia ocorrido a Grande Batalha, quando Valkaria ainda não era uma estátua...

4) Dizem que o Norte de Arton e os mares que não tocam o continente são desconhecidos. Mas por acaso grandes magos ou figuras, como Talude, Arsenal ou Vectorius, não saberiam sobre o que existe naqueles lugares? E olha que eles viajam através dos Planos como quem atravessa a rua!

5) Quando Gorendill ficar "lotada", vocês vão lançar outras cidades para os leitores incrementarem?

6) Vocês pretendem lançar as fichas dos personagens de Arton para o novo ***D&D****? Para quando?*

Era só isso. Muita sorte para a TORMENTA, e espero que ela um dia se torne mensal!

Jussara "McKellen", e-mail

P.S: Você é uma gracinha! Principalmente no traço da Awano!

Devo agradecer aos elogios da simpática Jussara. Também ficamos felizes com a continuidade de nossa querida revista. Também concordo que a desenhista Erica Awano realmente me faz parecer mais jovem durante minhas participações em HOLY AVENGER (pelo que sou muito grato a ela).

1) É uma idéia bem interessante para uma Maldição menor. Mas, sendo tão pouco significativa em termos de jogo (mesmo um anão pode levar uma vida plena e normal sem lembrar-se de Doherimm), não acho que valeria -1 ponto. Pense em algo mais grave (digamos, não lembrar-se do caminho para PARTE ALGUMA, como o personagem Ryoga de "Ranma 1/2").

2) Para efeitos de regras e sistemas, um aluno da Academia Arcana que escolha um caminho mais específico está efetivamente adotando um Kit (como aqueles mostrados no MANUAL DO AVENTUREIRO) ou se especializando em uma escola de magia. Regras para esse tipo de especialização também podem ser encontradas nos livros básicos de **GURPS** e **D&D.** Mas lembre-se que alunos da Academia normalmente são personagens com baixo nível ou poder.

3) São idéias muito interessantes, Jussara. No entanto, antes de explorar o passado, ainda temos muito a fazer no presente. Portanto, deixaremos isso para o futuro. (Perdão, o terrível trocadilho não foi intencional...)

4) Sim, é possível que figuras tão sábias tenham acesso a essas informações, e a muitas outras que nem mesmo imaginamos. Mas provavelmente nenhum deles está interessado em divulgar tais conhecimentos, pois devem ter outros objetivos a alcançar.

5) Achamos pouquíssimo provável que um dia Gorendill fique "lotada", visto que ainda há tanto para se desenvolver.

6) Sim, esteja certa de que vamos adaptar gradualmente todos os aspectos de Arton para **Dungeons & Dragons 3ª Edição.**

Combo!

Manual 3D&T

Livro básico completo para jogar RPG em estilo mangá/anime

Manual do Aventureiro

160 tipos de heróis e vilões para o jogo 3D&T

Tormenta

O mundo de Arton como cenário de campanha para o jogo 3D&T

Procure nas bancas ou peça diretamente à Trama Editorial pelo fone (11) 3849-2266

Por que a Niele odeia o Paladino?

Esta e outras perguntas começam a ser respondidas nos capítulos finais da maior aventura dos quadrinhos nacionais!

Todos os meses nas bancas